
电子游戏与电脑游戏
科学时代
2001.7
WWW.NEWTYPE.com.cn
SQUARE联手迪斯尼
WALT DISNEY
●超攻略道场
DIGITAL Devil Stories
真·女神转生
戰國夢幻
泪指环物语完美攻略
ティアリングサーガ
TearRingSaga
●卷首特辑
电子游戏业之逆袭
最终幻想X
王国之心
WILD ARMS 3
CAPCOM VS. SNK 2
索尼克ADVENTURE 2
超级机器人大战α FOR DREAMCAST
ISSN 1005 250X
07
9 771005 250004
全国统一售价 ¥8.00元



PREFACE 卷首语

NO MONEY NO TALK

NO MONEY NO TALK

一年一度的E3结束了,而新一代主机的争霸再次开始了。对于业界来说又会有一番新的景象,可对于我们国内的玩家来说有喜也有忧,喜的是随着主机性能的不断提升,游戏会给我们带来更新奇的感受,忧的是各种新主机上或多或少都会有一些爱不释手的game,而这些主机和软件的价格又会让人望而却步,还有就是TV online game的逐步成熟,对于这类游戏我们现在想说"爱你"的确还真不容易。

北京的6月给人的感觉就一个字"热",而且还不是一般的热,是那种给人"躁感"的热,为什么呢?主要是因为业界的躁动,各game巨头都是不甘寂寞地将压箱底儿的东东统统地搬出,看得我们这些本来就不富裕的玩家口水流了一地,对我们这些既想玩游戏同时又是穷鬼的玩家来说"没钱"绝对是最让人头疼的问题。

还记得以前玩超任的时候,就算是新作发售的高峰期最多拿出个百十来元儿(自带3寸软盘)就能搞定,大把的游戏拿回家后再用大把的时间把它们一一打穿,这就是享受。可现在,别说是PS2,就算GBA你不掏出个三四百别想从BOSS那把游戏请回来。什么?要的是PS2的,得!您再加个两三百吧。噢!没带够啊,下一位您要点什么?我倒!这哪是在玩游戏啊,简直是烧钱嘛!现在给人的感觉是买游戏时谁有T谁就是爷,货架上玲琅满目原版GAME你只要拍得起T,JS绝对给您最上乘的服务,当您结完账BOSS还会再加上一句"有新盘您再来"。如果您兜儿里就揣着几个蹦子儿,那么边上有几箱经济型的,自己去挑吧!如何?现在没以前那种用软盘玩游戏的镜头了吧,还是那句话"没钱"。其实也不完全是没钱,关键是太贵了,以我们现在的生活水平来说太奢侈了。

7月份又到了攻读《最终幻想》的日子了,还记得一年前的这个时候编辑部的同事们夜以继日的也是为了它。本作以两大元素作为主题,游戏画面的风格和制作手法让人立刻想到《最终幻想8》,一个月后一年前的情景会再次降临到编辑部,哥儿几个又得叮叮哐哐忙上个把礼拜,唉!(DRAGON语:别叹气啊!这可是FF系列的新体验啊!)其实我叹气的原因是……我已经没钱了(小声)。看看今年游戏发售表不时地会发出内心的感叹"今年……贵了"!嘿!那边的那个谁谁谁,借点钱我要买PS2我要买NGC我要买……啊?你也正想找人借,对不起我先闪了。记得一个哥们跟我说:"天下有两苦,黄莲苦没钱更苦,天下有两难,做人难借钱更难!"这也许正符合现在玩家们的心境吧。

6月份编辑部又搬家了,新的环境新的开始,一切都给人积极向上的冲动。杂志上的东西也在不断的变化不断的改进,尽量能贴近这个充满未知数的游戏市场,能让广大的读者们获得更多更新更实惠的信息和资料,这就是我们要努力的方向。

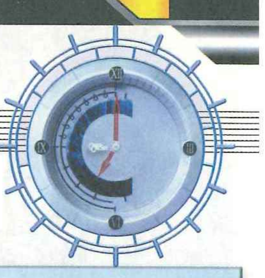
——E·T

科学时代 2001.7 期
(总第 80 期)下半月版



主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 肖淦龙 冠文 席明强
执行主编 冠文
执行副主编 陈振宇
责任编辑 孔良 郑桐 许海龙
美术编辑 陈振宇
国际标准刊号 ISSN1005－250X
国内统一刊号 CN46－1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局(所)
邮发代号 24－165
出版日期 2001 年 7 月 15 日
印刷 中国人民解放军第七二一三工厂
广告许可证 琼工商广字 04 号
电子邮件信箱 carlife@ihw.com.cn
总编辑室 0898－5349204
社址 海口市公园路 3 号明星大厦 403 室
邮政编码 570102
广告发行部 0351－7066387
0898－6745593
读者热线 010－62924382
邮购地址 北京清河邮局 062 信箱
邮编 100085
定价 8.00

科学时代 半月刊 2001.7
电子游戏与电脑游戏



卷首特辑

业界新闻

超攻略道场

纵横四海

王者之书

编读往来

名作大家谈

NEW GAME Introduction 电子游戏业之逆袭

新游戏介绍 2001年夏季的游戏暴潮

NOTE

这一刻，我们等待得太久了。

这一刻，我们等待得太久太久了。

翻看游戏业从99年下半年到现在的历史书，我们从一张张近似于空白的纸上，读不到我们想读的东西，感受不到我们想感受的喜悦。"急功近利"这几个字搅得那些曾经辉煌的厂商乱了阵脚，从而使整个市场变得像一滩死水，就连《最终幻想9》这样重量级的石块掷下去，也激不起多大的波澜；就连《勇者斗恶龙7》这样策划数年、投入无数资金和力量的大作，也干脆达不到厂商所预期的销量。DC停产，PS2销售不利，X－BOX前途渺茫，GAMECUBE遥遥无期……看着发售表上寥寥无几的作品，看着落满了灰尘的手柄，曾经炽热的心渐渐冷却，曾经的满怀热忱变为冷眼旁观。望着一个个著名的厂商在自己亲手制作的泥潭内越陷越深，我们能够做的，似乎只有……等待。

于是，我们终于等来了这一刻。

为了等待到这一刻，我们心甘情愿。

SQUARE、CAPCOM、SCEI、NAMCO、SEGA、KOEI……所有的大厂商似乎约定好了时间，在这一刻一起在沉睡中醒来。《最终幻想10》、《MAXIMO》、《WILD ARMS3》、《XENO SAGA》、《SONIC ADVENTURE 2》、《真 三国无双2》……一款接一款的大作，让我们像第一次走进庞大超市的小孩子，缤纷繁多，迷失了我们的双眼。虽然以前也有过一两款大作同时出现的时候，但是像这次如此众多的厂商，如此众多的作品一齐出现在我们面前，似乎在游戏业界的历史上，还是史无前例的第一次。是不约而同，还是预谋以久？这些不用我们去考虑太多，我们只要是能够再让精彩的游戏陪我们度过一个个快乐的夜晚，品味喜悦，体会感动，这已经足够。这种"第一次"，对于我们来说，是幸福的；然而对于整个游戏业界来说，不能不说是一件悲哀的事情。现在的市场，不再像原来那样，有一两款瞩目的大作就可以让玩家们群情激昂、兴奋不已。对于现在资金流动极其短缺的游戏市场来说，似乎只有众多厂商一齐联手，相继推出《最终幻想10》、《WILD ARMS3》此类的大作，才会让冷透了心的玩家们回过头，向灿烂的星光伸出早已不再渴盼的双手。但愿我们这一次收回手时，接到的不是顺着指缝默然溜走的流沙，而是让人回味无穷的希望。

虽然这一次的星光很灿烂，明亮得让我们睁不开眼睛。但我们还是要拿手遮在眼前，努力地睁开一条缝，来看清楚那些藏在光芒之后的东西。如果仔细看一下的话，各大厂商这一次推出的大作基本上是原来拳头产品的续作。《最终幻想10》、《WILD ARMS3》这些都不用说，SQUARE、SCEI这一次几乎都已经把压在箱子底的存货拿出来了。《XENO SAGA》也可以看作是《XENOGEARS》改换门厅之后续代产品。像当初《VALKYRIE PROFZFE》、《XENOGEARS》这样的既叫好又卖座的、具有真正意义上的新作，在这一次的逆袭中，我们看不到。从这里我们就可以看出各大厂商的心态了：他们没有足够的勇气去用新的构思新的作品来拉回远离市场的玩家们，他们只敢拿那些曾经给玩家们以感动给玩家们以欢乐的旧作的续作来重新开辟市场。当然，厂商们这样做也是无可厚非的，我们没有理由去责怪他们。我们只是希望，在这一轮的逆袭过去之后，厂商们能够拿出具有足够新意的作品，来挽留住我们这些好不容易回头的等待者们。毕竟，老底再厚，也有被吃空的一天。

这一刻，我们等待得太久太久了。

为了等待到这一刻，我们心甘情愿。

在这个炎热的夏天里，让我们敞开胸膛，尽情地去享受游戏业之逆袭所带来的凉爽的风吧。







卷首特辑

PLAYSTATION 2

拥有世界上第一个128位CPU；目前主机销量市场占有份额最高；第一数量的软件厂商支持，从目前来看无数的优势仿佛都在PS2这里，再次占据家用机霸主的地位仿佛是唾手可得的。但是软件的开发在一年多的时间内停步不前，只有少数厂商对这种绝对的高科技有兴趣，所以导致到目前为止，PS2软件市场与家用主机市场一样处于低迷状态。不过这次大量新游戏的公布，可以说是一针威力十足的"强心针"，如此看来，PS2的热卖已经是不可避免的了。

由于PS在次时代之战中的大获全胜，让人不由得一致的对PS2的前景看好。不过光有强大的机能是不行的，怎么样做出游戏性、创新性具佳的游戏来，才是对一台面对二十一世纪的主机最主要的。

我们站在二十一世纪的阳光下，带着有点怀疑的目光看着PS2。

你还会是这个世纪的霸者吗？





卷首特辑

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

DISNEY SQUARESOFT

KINGDOM HEARTS

キングダムハーツ

王国之心

机种:	PLAYSTATION2
厂商:	SQUARE
类型:	RPG
发售日:	2001 年冬

索拉



本作 14 岁的主人公。虽然有着同年龄少年的苦恼,但却是一个非常活泼开朗的家伙。有些单纯,非常富有正义感。

力克



15 岁,索拉的亲友。虽然有时显得很酷但却非少言寡语。求知欲很强,对自己生存的世界充满了好奇。

凯利

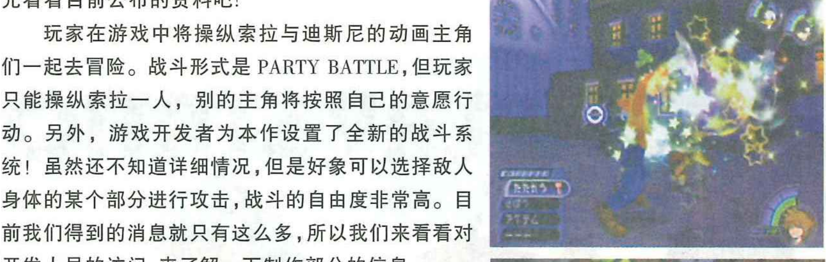



本作品的女主人公,14 岁。数年前来到索拉居住的岛屿。看起来虽是可爱娇小的女孩,但意志力却非常坚强。

曾为全世界奉献了众多著名动画的迪斯尼公司和创作出超人气《最终幻想》系列的 SQUARE 公司现在开始联手制作 RPG 了!

在本作中将有很多迪斯尼作品中脍炙人口的角色登场,担当主角和原创主角设计的是因《FF》系列而让我们大家非常熟悉的野村哲也。

游戏的发售日定为今年冬天,离我们体验最强梦幻世界的日子越来越近了,让我们来先看看目前公布的资料吧!



玩家在游戏中将操纵索拉与迪斯尼的动画主角们一起去冒险。战斗形式是 PARTY BATTLE,但玩家只能操纵索拉一人,别的主角将按照自己的意愿行动。另外,游戏开发者为本作设置了全新的战斗系统!虽然还不知道详细情况,但是好象可以选择敌人身体的某个部分进行攻击,战斗的自由度非常高。目前我们得到的消息就只有这么多,所以我们来看看对开发人员的访问,来了解一下制作部分的信息。



开发《FF》系列的主要人员都将参与这次的作品创作。藤井明担当实时画面效果设计;神藤辰也担当动画设计;柏野智博负责主角形象设计;远藤刚负责关卡平面图设计;兼森雄一担当战斗平面图设计。另外,野村哲也除了负责角色设计以外还掌控作品的总体感觉设计。本作的开发人员都是以前开发《FF》系列的人员,因此本作品可能更会被《FF》的 FANS 接受,上手也会更加容易。此次加入了新的战斗系统,可以让大家体会到更多的乐趣。战斗中很多魔法的名字曾在《FF》中出现过,而且对敌人的攻击也可以选择敌人身体的某个部分进行。既然是合作的关系,那么既然迪斯尼公司的动画人物登场,我们有理由怀疑《FF》中的主角也会在作品中出现。据说主人公带领的主角可以由玩家选择,不过各个主角的能力不同,要到不同的关卡冒险的话还是有多种选择更加有利。



最终幻想X

FINAL FANTASY X

ファイナルファンタジーX



天野喜孝绘制的本作插画

倍受期待的"FINAL FANTASY X"的发卖日正在渐渐的临近。这次又有新的情报公布，单单从画面上来看，仿佛是我们的女主人公尤娜和神秘神秘青年西莫结婚的盛大场面。

尤娜身着纯白的婚纱踏入空中城市的教堂，等待着她的是谜一样的蓝发青年。为了世界，为了人类们的希望，亲自为自己罩上面纱的尤娜目光坚定，仿佛已经有所觉悟。这恐怕就是背负着打倒"辛"的使命，做为能够引导死者灵魂安息的召唤士尤娜的宿命吧……！？然而做为新郎的青年到底是什么人呢？——西莫，这位青年是亚人种和人孕育的奇特种族，因为他继承了植物性的库阿多族的血统，所以他的额头上浮现出了像叶脉似的淡绿色的东西，而且他的头发也像树枝那样支撑着。从资料上看，他的父亲曾是库阿多族的族长以及艾伯教的教主，而在其父亲死后，西莫便继承了父亲的位置，做"统治民族一切的人"，而他如此特别的出身与血统受到了超越种族和人种的众多平民的崇拜。虽然还无法判定他与迪达他们到底是敌是友，但是他那威风凛凛，气语非凡的样子已经足以证明他便是"统治民族一切的人"。西莫到底会在"X"的故事中扮演什么样的角色呢！？我们拭目以待。



与库阿多的人民生活息息相关的艾伯教

我们这里来看看这所谓的艾伯教——成为"X"舞台的世界，是曾经有着高度文明的社会，但却因1000年前突然出现"辛"而使得机械文明灭亡。在这个世界中，艾伯教成为了救助那些被"辛"折磨得痛苦不堪的人们的重要精神寄托。这个教主张"辛"的出现是对人们过于依赖机械的惩罚，只要人们赎罪，那么"辛"便会自动消失……总之这个艾伯教并不是从神和神话中产生出来的，它除了领导库阿多人民的生活方式之外，还在影响着整个社会。另外，在这个世界中，全土都建有传播艾伯教的寺院。

小插曲 以前在制作CG的时候，经常是由我和野村(担当人物设计的野村哲也)两人决定创意的，但是这次结婚仪式的CG则完全是以那些想要制作出壮大场面的年轻制作人员们的想法为基础而进行制作的，他们的创意来自电影"末代皇帝"的场面。结果为了实现那些想法我们连续彻夜不眠地工作了好几天。

——本作动画导演直良有佑

机种：	PLAYSTATION2
厂商：	SQUARE
类型：	RPG
发售日：	7月19日










异度传说 第一章



Der Wille zur Macht [力への意志]

机种:	PLAYSTATION2
厂商:	NAMCO
类型:	RPG
发售日:	2001 年 12 月

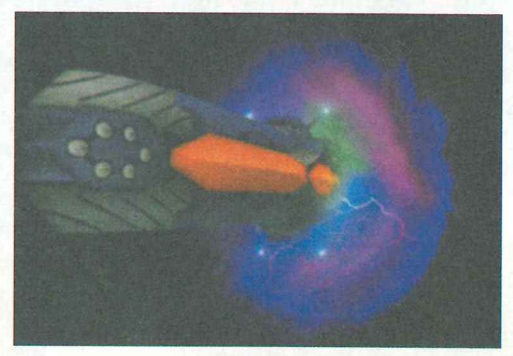


1998 年由 SQUARE 销售的 RPG《XENO－GEARS》(异度装甲)因为缜密的设定和富有魅力的角色以及曲折动人的故事情节等特征为广大的玩家所喜爱，销售三年后的今天仍有很多 FANS 热衷其中。现在曾制作过《XENOGEARS》的高桥哲哉发表了其最新作，即本次为大家介绍的《XENOSAGA EPISODE1 意志的力量》。

通过《XENOSAGA》高桥哲哉将以往自己对于游戏世界观的理解先解体并重新构造，形成了崭新的 RPG 游戏。这是描写从宇宙创世纪到灭亡的壮大叙事史诗，在这款气势磅礴的作品中首先推出的就是本作《XENOSAGA EPISODE1 意志的力量》。为 PS2 设计的这款游戏，在以往游戏的基础上进化了系统和画面，这次在大家面前将展开出崭新的高桥世界。

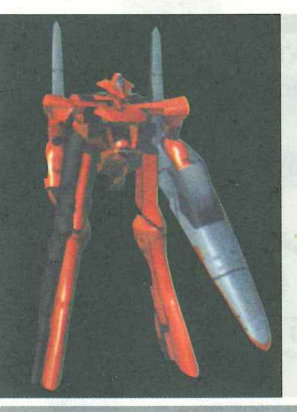
从宇宙创世纪到宇宙灭亡的巨大史诗《XENOSAGA》。大作的第一弹《意志的力量》描写了主人公西昂开始自立和按照自己的意志行动的故事。西历 20XX 年在地球发现了从宇宙创世纪开始就已经存在的神秘物体左哈鲁，故事从这个左哈鲁还在宇宙空间漂浮的时候开始。西昂是从事战斗机 KOS－MOS 开发任务的人员，这个战斗机是用来运送和护卫左哈鲁而开发的，但是没有想到的是西昂无意中被卷入了一场争夺左哈鲁的战斗中……





《XENOSAGA》的剧情和世界设定

故事发生在距离今天数千年后的未来，围绕物体“事像变移机关左哈鲁”的开发展开。在那个时代，因为某种原因人们不得不放弃地球而进入宇宙的其他区域生存。星系间通过空间歪曲航行法结成的 U. M. N 卫星开发技术为基础，组织了 50 万的卫星国家联邦——“星团联邦”。这个时期作为人类文明发祥地的地球被禁止出入，在进入宇宙的黎明期漫长的历史长河中渐渐被人们忘却。操纵宇宙飞船状的物体和生物以及各种兵器的古诺西斯与星团联邦在数亿光年的人类宇宙居住区域中展开战争。但是没有人知道古诺西斯的真正身份……也许他们是非人类的外星人生命体，总之一切都隐藏在谜团之中。但是有一点非常明显，他们对人类敌意很深，经常发动攻击想要消灭人类。同时，与之相对应，星团联邦的组织、构造了 U. M. N 并掌握了军事和通信网络领域的贝克塔公司也拥有巨大的影响力和实力。贝克塔公司不仅创造出了人造人类作为人类的助手，同时还创造开发出了对抗古诺西斯的 AGWS 人型末端兵器为核心的兵器体系和“KOS－MOS”的战斗系统。



A.G.W.S是与人类敌对的古诺西斯组织建造的战斗兵器的总称，其形态并不只限于人型。由于标准的兵器尺寸无法满足神出鬼没的古诺西斯的要求，因此他们对兵器进行了改造，力求小型化并提高兵器的机动力以提高对战局的控制。胸部(或者腹部)配置的被称做D.S.S.S的传感器可以捕捉到神秘的古诺西斯的信息。

AG NUMBER的机体是星团联邦军使用的标准机体。AG系列极似人型，武器可以装换以适应不同战局的需要。VX NUMBER的机体是贝克塔公司生产的民用机体实验型。虽说是民用机体，但某些方面的性能甚至超过了AG系列，基本上每种型号的机体只有一架，而且只供专门的组织或者个人使用，其中VX-10000是贝克塔主干技师西昂专用机体。









主人公　西昂

性别：女　年龄：22

身高：163cm　体重：48kg

本作的主人公，贝克塔第一开发局、KOS-MOS开发计划的主力技师。年幼的时候故乡发生战乱，父母双亡；两年前初恋的男友因事故损命，经历辛酸。但是，她却是一位生命力非常顽强的女性，常常鼓励周围的人勇敢生活。拥有一种特殊的魅力，连她自己也不能否认自己的才能，很多贝克塔的男社员在梦里也会喊出她的名字。

凯奥斯

性别：男　年龄：从外表看16岁

身高：169cm　体重：53kg

在《XENOSAGA》通篇剧情中非常重要的少年人物。常常从眼神中流露出一种忧郁，话语达观也是他的特征之一。身材修长，看来只有16岁左右，但实际年龄不明。银色的头发和琥珀色的瞳孔，除了自己的名字，对自己以前的经历守口如瓶，也许他对以前的经历已经失去了记忆，是围绕着神秘的角色。大家称他为“混沌”。

克司默斯

性别：女　年龄：从表面看18岁

身高：167cm　体重：92kg

在《XENOSAGA》通篇剧情中非常重要的少女人物。她是贝克塔公司开发研制的女性型战斗用机器人。在合成人类技术高度发达的时代里，她的所有部分都由零件构成，实在很少见。KOS-MOS是针对古诺西斯设计出来的战斗系统总称，她原来本身没有名字，但是被人们称做“秩序”。她所有的一切都遵循伦理、确立和任务的三原则，在开发时被设定为无条件保护西昂。

开发秘话

大家是不是很困惑，为什么我们熟知的《XENOGEARS》(异度装甲)的开发人员出现在NAMCO中，为什么《XENOGEARS》的续作不是由SQUARE来出品，这次的“XENO”系列能否保持原来的风格？看看下面的内容你就会了解了。

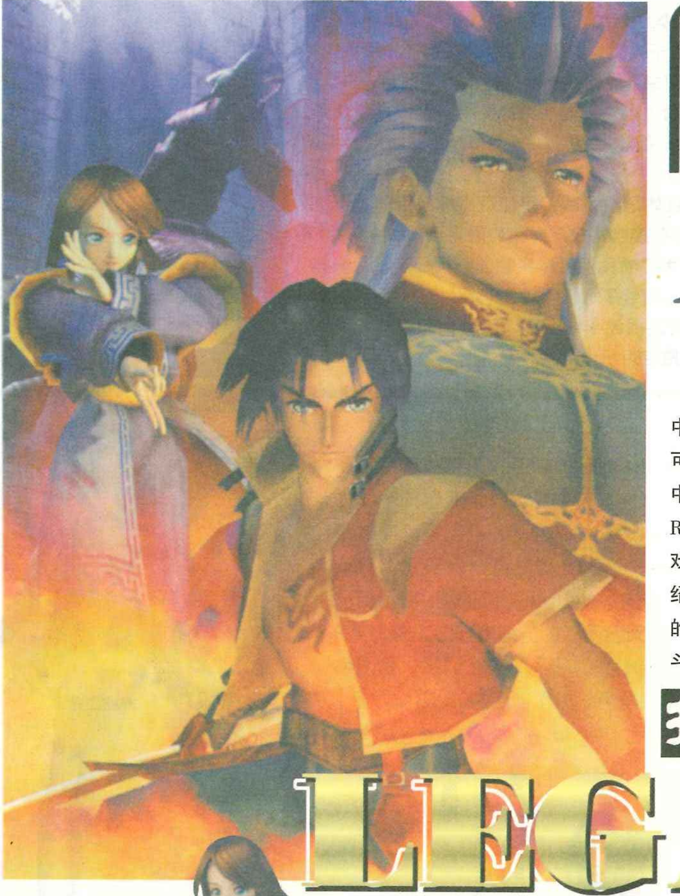
首先需要说明的是，这次介绍的《XENOSAGA》并不是由NAMCO开发本部开发的，而是由NAMCO出资成立的软件开发公司独立开发。而这间开发公司的总经理(代表取缔役社长)与副总经理(取缔役副社长)兼开发本部部长就是杉浦博英与高桥 哲哉。我想大家对高桥还是比较熟悉的，当初的《XENOGEARS》令无数玩家为之疯狂，但大家还不了解吧，这位高桥先生曾经担任超人气作品“最终幻想”4、5、6的制作总监督。而那位杉浦则可能有些陌生，但是这位先生曾经分别作过ASCII、KONAMI、SQUARE的总策划。如此强力的组合，制作出优秀的作品看来不是问题了。那么他们是怎么走到这里来的呢？高桥与杉浦在1999年的时候共同离开SQUARE，来到由NAMCO出资刚刚成立的软件开发公司，由此看来，这属于“曲线跳槽”了。

整理了记者采访高桥先生的原稿后，我们可以得到以下结论——高桥制作的游戏风格不会改变，无论是叙事还是人物刻画以及情节交代都是高桥独特的风格，并且不会做任何的变化，也就是说，无论《XENOGEARS》还是《XENOSAGA》都会是相同的风格，怎么样，大家放心了吧。而这次的《XENOSAGA》则是要讲述的是宇宙由形成到毁灭，如此宏大的史诗中的一个片段。而“意志的力量”这个副标题则是当初尼采的妹妹写的文章的标题，本次的剧本也是根据这篇文章构思而成。







机种：	PLAYSTATION2
厂商：	SCEI
类型：	RPG
发售日：	2001年内

郎克

玩过当初在PS上的前作吗?在战斗中加入了格斗游戏的要素，使得游戏的可玩性一下子提升了不少，再加上前作中故事围绕着“雾”和“创世树”这些正统RPG中不可获缺的要素而展开，所以游戏的整体感觉还是相当不错的。本次介绍的是最新公布的续作，凭借PS2高超的机能表现力，相信本作招牌的特殊战斗设定将在这里得到充分的发挥。

拉加伊亚传说2 LEGAIA 2

玛雅

本次的游戏设定与前作还是有一定得区别，尤其是前作故事的中心——“雾”和“创世树”，当初这是故事发展下去的重要因素，而本次则完全没有出现。但是故事的主题与主旋律依然没有改变，还是一位少年的成长，故事围绕着该少年的成长道路上各种各样的经历而展开。既然说到少年，我们就来看看游戏中男主人公的设定——郎克，17岁的少年，剑术在同龄人中属于出类拔萃的，但是性格还很不成熟，直率、易怒是涉世未深的证明。男主人公自小胸口就有一个奇怪的标志(没跑儿，肯定是什么血统的标志……)。随后介绍的是一位叫“玛雅”的女孩子，她就是游戏的女主人公。14岁便拥有魔法的素质，但是因为曾经受过打击，而放弃了语言，所以真正的性格目前并不明朗。与男女主人公同时公布的人物有两位，一个是金色瞳孔的神秘男子，他是主人公居住的村子的自组警卫团团长，目前一切关于他的具体身份还都是迷团。但是有一点是明确的，这位神秘人物将给郎克的命运带来巨大的改变。另一位人物是天牙一刀流剑术的传人，是兼备知识与勇武的成熟中年男子，不过现在他并不使用剑术，而是用身体作战，具体原因现在还不清楚，等以后公布吧。



怎么样，看上去好象是一般一般的设定，没有什么特别的新意，不过日本软件厂商对于商业化情节的运作以及人物刻画都有着独特的经验，所以就算是俗套的情节，他们也可以使其具有一定的吸引力。



再熟悉不过的系列了，无论是画面还是音乐都充斥着西部的异域风格，游戏中角色的那种对自由、和平的执着追求，无形中在感染着玩家。随着情节的跌宕起伏，玩家紧随着角色的心都会莫明地冲动，之所以喜欢这一系列的原因就在于此。在 PS 上推出的一代和二代都吸引了相当数目的玩家，这一次此系列的续作登陆在新主机 PS2 上，无论是 PS2 的强大机能，还是 SCEI 的制作能力，都是十分值得期待的。



WILD ARMS Advanced 3rd 荒野历险 3

机种：	PLAYSTATION2
厂商：	SCEI
类型：	RPG
发售日：	未定

今后的 WILD ARMS 系列

对于本作来说，制作人员们在游戏中贯彻了该系列的一贯主题，并将一些部分加以强化，而且从中我们看出了制作者进行的新尝试。正是不断的新思路加入，才能将这一新生系列不断的完善强化。只要保持如此的良性循环，此系列百尺竿头更进一步也是指日可待的了。不知道“WILD ARMS”系列能否像最终幻想系列那样成为传世的佳作。

WORLD 荒野与沙海的异世界

这一设定是本系列的特征，本作的舞台与前两作相同，都是大地疲惫，沙漠化开始大范围蔓延的异世界。人们还不知道环境的极度恶化是世界开始毁灭的前兆。但是那些追寻自由的荒野冒险者们将最终解救世界，他们被统称为“候鸟”。这是 WILD ARMS 系列的共通设定。

BATTLE 4 人制战斗提高战略性

与原来一直保持的 3 人参加战斗有所不同，这次将安排 4 位角色同时出战。这样一来，战斗中的变化将丰富许多，在高强度对抗中，玩家的想法也会因为增加了一位参战人员而更加活跃。目前公布的资料来看，原来的系统会保留下来，而新战斗系统还不是十分明朗化。

ACTION 向 3D 效果进化的谜题

角色利用自己独特的特殊能力解决遗迹中的机关，这也是 WILD ARMS 系列最具有特色的设定。这次这一设定将得到全面的强化，尤其是谜题 3D 化使得解迷时的乐趣增加许多。另外还有就是迷宫的 3D 化，我想这样的迷宫才称之为“迷宫”。想当初“异度装甲”中的 3D 迷宫估计已经让玩家们大吐苦水了吧。



Jet Enduro

银发、红色的围巾再加上少年一样的纯真外貌，这位就是为搜寻各地遗迹财宝而奔走在大陆的宝物猎人。实际这位盗墓者并没有外表看上去友善，为了达成自己的目的，可以无视在圈子中大家规定俗成的盗掘法。但是作为宝物猎人却有着绝佳的身手，善使短柄前栓霰弹枪对抗敌人。

Virginia Maxwell

“WILD ARMS”系列第一次采用的女性主人公。虽然只是一位 18 岁的少女，却是使用两把手枪的强者。她是在一户富裕家庭中长大的，但却因某事件而坚定地想要成为永远旅行的“候鸟”。虽然理想达成以后，近乎残酷的生活与她想象中相差很远，理想仍然是她维持这一生活的原动力。

Clive Winslet

有端正的面孔，平时举止温和，再加上带有书卷气的银丝边眼镜，看上去怎么也不象通过打倒有悬赏的妖怪和犯罪者从而得取报酬的赏金猎人。此角色射术精湛，拥有在赏金猎人中尽人皆知的超远距离狙击能力，经常利用这一特技轻易解决任务。30 岁的他是队中最年长者，所以有一些事情的决策权在其手中。



Gallows Caradine

继承神主血脉的 24 岁男人，作为世界中重要的神官适格者，他并没有太在意这重要的身份。这是一位为了获取有偿情报而不惜冒险的“候鸟”，性格非常开朗、信奉自由，据说过去曾为了寻求自由而背井离乡。老式但性能可靠的霰弹枪是他最爱的选择。



街机版好评发售中的“化解危机 2”终于在家用机上登场了！喜欢光枪射击的玩家终于可以在家里过瘾了！

NAMCO 的“化解危机”是光枪射击类里面最有特色的一类，因为脚踏板的设定使得游戏会出现下蹲躲避子弹的情况，这样游戏中变化就会增加许多。再加上这次为家用机专门制作了新的栏目，游戏性会更加强化。

游戏中 1P、2P 为两位特工人员，他们分别是前海军陆战队员，29 岁的 ROBERT BAXTER，以及前英国特殊空降部队成员，27 岁的 KEITH MARTIN。



▼这就是随游戏一起发售的光枪，其设定十分真实，玩家可以充分体验到真实枪战的感觉。







◀▲枪的握柄下部设定了一个按键，如果游戏中弹匣中的弹药射尽的话，用手按这里就会填充弹药。

图片中就是与“化解危机 2”同时发售的“专用光枪”，虽然大小比以前的光枪有些小，但枪的命中精度却比以往推出的光枪有所提高，尤其是对应高清晰度电视，这一点非常重要，记得当初有朋友因为家里的电视是 100Hz 的，结果每当瞄准左边时都会射击到右边……而且这次枪的射击速度也有所增加，也就是说射击的频率会上升许多。

化解危机 2 TIME CRISIS II

机　种：	PLAYSTATION2
厂　商：	NAMCO
类　型：	STG
发售日：	2001 年冬预定



“MAXIMO”是继承了名作“魔界村”的主旨的 3D 动作游戏。游戏中充满了中世纪风格的景物和敌人，其体贴入微的设定肯定可以令喜爱这一特色的玩家和当年的“魔界村”FANS 欣喜若狂。



故事背景

大国的王子——MAXIMO 是一位穿着盔甲强大、勇猛、果敢、优雅的青年骑士，当他得知自己的国家和未婚妻，被过去曾担任过自国军师的人物阿克利夺走以后，王子迅速的从战地返回到了国内……可是国家的状况有些奇怪，在原本安定的国家里出现的怪物究竟是什么……

由 CAPCOM 制作的带动作要素的游戏，是绝对值得信赖的，再加上制作群体中的骨干原来都参与过名作“魔界村”系列，所以在这部游戏中人物多姿多彩的动作都是经过经验丰富的人员特别设计的，因此游戏中人物的动作都是那么的逼真，并且还有原来“魔界村”系列中被攻击后角色裸体穿草莓内裤行动的设定！

机　种：	PLAYSTATION2
厂　商：	CAPCOM
类　型：	A・RPG
发售日：	未定

因为是 A・RPG，所以人物会逐渐提升各种能力，人物必杀技的威力也会增加，还有可能可以增加新的攻击动作。这部游戏中还有与众不同的设定，人物的武器和防具等物品也会等级的上升而增加威力。

真·三國無双2

SHIN·SANGOKUMUSOU 2

史上最华丽动作游戏最新篇！



甄姬

机　种：	PLAYSTATION2
厂　商：	光荣
类　型：	ACT
发售日：	2001 年

曹操之子曹丕的妻子，为了曹家一统天下的霸业而出征疆场，游戏中是一位武功不输于须眉的巾帼。说完游戏的设定，我们来看看为什么光荣选择这位角色代替曹操侧诸多猛将。甄氏，史实上原来为袁熙的妻子，在曹操击破邺城后，成为曹丕的正室。后来有民间传说，曹植也对甄氏情有独钟，而两兄弟之间的矛盾也由此而生。在曹丕逼死甄氏之后，曹植为其撰写了“洛神赋”……不用过多解释了，如此知名的人物，代表曹操侧登场还是不错的吧。

想当初 PS 上光荣推出“三国无双”时，大家还怀疑以制作战略 SLG 闻名业界的公司怎么能驾御动作游戏，但是光荣很快就让我们的疑惑消失了。随后，在 PS2 上出场的“真·三国无双”让喜爱闯关 ACT 的玩家大开眼界，尽管系统设制方面有些许令人感到遗憾的地方，但那种畅快淋漓的感觉仍然是前所未有并使人如痴如醉的。

这次的续作，据说继承了前作“一骑当千”的武将设定，游戏的角色依然还是三国时期大家耳熟能详的武将，而游戏的关卡则为那一时期知名的战役，操纵武将单骑闯营、以一敌万的感觉的确是太爽了！再加上更加华丽的超必杀技和两人同时游戏的设计，我想这也就是大家梦想的闯关 ACT 的水准。

现在我们来看看这次登场的武将——



黄盖 黄公覆

侍奉孙家 3 代的吴之武将，为东吴的建立与维持立下汗马功劳。熟悉《三国演义》的朋友都应该知道他在火烧赤壁发挥了极其重要的作用。他使用的特殊武器是铁鞭，勇猛之名冠于三军。而本次，他作为东吴侧的代表武将出场。可以看出这是一位力量型的角色，可能移动与动作速度都非常缓慢。

赵云 赵子龙

在前作中也登过场的刘备麾下大将，蜀五虎将之一，游戏中是天下独一无二的名枪手，力量与速度的完美结合体。从本次的再度出场，可以看出这位角色的人气多么的高。对于赵云，大家都清楚得很，我就不用多说什么了。

DREAMCAST

多灾多难的SEGA在经历了多次失败后终于能静下心来专心制作软件了，这不！NGC、PS2、XBOX、GBA上都可以看到SEGA身影。DC呢，从最近公布的软件发售表上我们看到了许多令人流水（口水）的大作，最能让玩家激动的可能就是传说中的《超级机器人大战α for Dreamcast》了，另外还有一些高质量的软件出现让人实在不能相信这是在DC已经停产、SEGA退出主机竞争的背景下制作出来的。如果说是为了赚钱，那么PS2，GBA或许能给厂商带来更多的利润，难道这就是DC的后劲？（DC降价后出现了疯狂抢购的情景）我们虽然不知道这种后劲还能有多长时间，但最少游戏厂商（包括SEGA自己）还没有放弃DC，没有放弃长久以来支持他们的玩家们。如果说SEGA做出向多平台发展是个不得已的决定的话，那么请大家回顾一下过去的主机竞争中，SEGA几乎是完全靠自己的软件支撑起一片天空。怎奈决策的失误和市场的无情使得这位令人敬佩的巨人不得不做出这个令众多fans们心酸的决定。而DC的游戏软件也会在明年的某个时候停止开发。不过DC毕竟是凝结了SEGA心血的结晶，我们有理由相信包括sega在内的游戏厂商肯定还会为DC制作更多的优秀软件。SEGA在经过这段时间的过渡后一定能以一个崭新的面貌出现在game业界，作为玩家的我们也许是做后一次（但愿不是）能在SEGA的主机上玩到SEGA的游戏了，好好珍惜这段时间吧！好好珍惜DC上的这些游戏吧！让我们感谢曾经为我们带来那么多游戏乐趣的SEGA吧！




超级机器人大战α for Dreamcast



机种：	Dreamcast
厂商：	BANPRESTO
类型：	S·RPG
发售日：	7月26日

在本作中登场的动画作品总数达到了31部，除了玩家们熟悉的高达、盖塔、万能侠系列等，《超时空要塞》系列是游戏中初次登场。另外从《第2次》至今所产生的BANPRESTO的原创作品也在广大玩家的呼声中以比较大的份量出现在游戏中，再加上系列初次使用的3D战斗画面使得《超级机器人大战》系列进化到了另一个高度。

——在系统方面是追加了合体攻击吗？
寺田：合体攻击在N64版中得到了好评，但是由于PS的读盘时间问题所以没有在PS版中采用，而在DC版中既可以像《外传》那样使用援护也可以使用合体攻击。
——合体攻击发动的条件是什么？
寺田：这个嘛，只要玩过N64版就应该知道啦！
——还会使用寺田先生的诞生日吗？
寺田：这回恐怕不行了，由于考虑到游戏的平衡性，所以这次的特殊诞生日只准备了两三个。
——会有追加剧情吗？
寺田：在剧本上是和PS版完全相同的，只是增加了新的ENDING路线，到达的条件也很简单，跟熟练度基本上没什么关系。
——会追加新的机体吗？
寺田：只增加了很少的一部分，不过在作品上却和原来的一样，值得注意的是DC版中拥有PS版所没有的事件DEMO。
——在系统上会有什么变化吗？
寺田：基本的攻略方法和熟练度获得的方法与PS版差不多完全一样，只是因平衡性的关系改动了少许的数据。

SUPER ROBOT WAR

从第一作《超级机器人大战》1991年4月发售以来，10年一共出现了23部作品以共计大约700万本的销售数量构筑了《SRW》的历史。这个历史一共分三部分。

第一部分：《SRW》的黎明期，是GB版的一代和首次引入故事和角色的《第2次》，《第3次》的特点是剧情分支，机体改造合机体乘换，《第4次》主人公的登场和武器的改造使得该系列逐渐走向成熟，《第4次》可以说是《第2次》在故事上的完结。

第二部分：GB的《第2次G》和PS的《第4次S》属于复刻作品，《魔装机神》《新SRW》《SRW64》在故事上则属于独立的作品，它们的系统都是以《第4次》为基本并追加了新的要素，此时最大的变化要算软件媒体的变更，由于采用了大容量的CD－ROM使得游戏中有了角色的台词，系列向着更人性化的方向发展。

第三部分：由于《第4次》故事的完结，玩家们需要新系列的构成，《超级机器人大战α》的出现使FANS们看到了更为成熟的SRW，新构筑的故事和系统使系列有了新的发展方向。同时期出现的WS版的《SRWC》以三部的形式发售也成为了话题。

Prologue of「α」

在未来，由于人类数量的膨胀使得地球越来越不能满足人类的需要，资源的枯竭成为了人类发展的最大障碍，因此人类开始移民宇宙。就这样，经过了2个世纪……地球圈的势力分为地球联邦政府侧和殖民卫星侧，由于生存观念上的分歧，使得地球和宇宙殖民卫星间的战争一触即发……

终于，在新西历179年。殖民卫星群的side3成立吉恩公国，并对地球联邦宣战。由于吉恩公国开发了当时最先进的人形机动兵器，使得他们在最初的作战中占有很大的优势，而联邦军凭借着资源的优势逐渐的使战斗呈胶着状态，最后联邦军发动了著名的星一号作战，就在这时在L5宙域突然出现了谜之物体，联邦军和吉恩军的大部分都被卷入到这次异常的事件中，那个谜之物体降落在了地球的南亚德里亚岛上。由于这次异常事态的出现联邦军和吉恩宣布休战……之后“一年战争”结束。

战后，以著名科学家比安·左达克为首的调查团前往降落地点进行考察，在考察中得知谜之物体是超出人类文明智能生物制造的超大型宇宙战舰，预测到人类将要卷入到不能想象的宇宙战争的比安博士发出了“人类已经没有可以逃的场所了”的警告，之后他利用外星人的技术（EOT）设立了研究开发对外星人用机动兵器的机构DC。但是，由于制造2只旗舰级超大型宇宙战舰以及组成对外星人军队SDF（联邦特别宇宙军），使得地球的经济进一步恶化。

随后，殖民卫星的居住者展开了反联邦的活动，而逃亡的吉恩残党成立了新吉恩，再次开始了军事活动，地球联邦的上层特殊部队和特务组织OZ也开始对反乱进行镇压。另一方，地球上的隐匿多年的恐龙帝国和妖魔帝国开始对极东地区展开了袭击……

新西历187年，在这种混乱的紧迫状况下，SDF舰队第零号旗舰富士皇后号在雷王星宙域与谜之敌遭遇……

スーパーロボット大戦A

发售日：秋季预定　机种：GAMEBOY ADVANCE

厂商：BANPRESTO　类型：SRPG

●“A”是新的开始

在这次的故事里面，便安排地球和月球基加罗斯帝国进行和平谈判，结束历时多年的战斗。但是在和谈进行期间，月球方面的代表竟然被人暗杀，以致和谈决裂。月球方面大举挥军进攻地球。如此同时位于火星的殖民都市又受到外星人的袭击，不用多想，这恐怕又是外星人的阴谋了吧！

●新角色陆续登场

游戏是系列的最新作，将会展开完全原创的新故事。当中新登场的作品有《机甲战记 龙威》，预定在《超级机械人大战 α for Dreamcast》中登场的《机动战舰 NADESICO》亦会在游戏中出现，再加上《机动武斗传》的一众角色也会登场，真是很热闹呢！

关于实现格斗场景的3D化的DC版“α”的补充和变更!!

从PS版“α”到DC版“α”的最大的变化就在于格斗场影的3D化，但是，补充变更的并不是仅此而已，还有地图的3D化和整体攻击的存在，以及新ENDING路线……，让人无法认为PS版“α”和DC版“α”是同一作品，这里就其变更补充的内容作一大致介绍。另外，刊登的照片中没有加特别注释的全部为DC版的照片。

地图也3D化





同战斗画面一样，战术地图也实现了3D化，同时，机体也稍微大了些。此外，虽不清楚会成为何种形式，但已确定可以使用回转地图攻能。据说这是为了避免机体隐藏在建筑物的阴影中看不见而设制的，虽是很小的变化，但也可称得上是令人高兴的改动了。在右面的DC版图片上玩者可以看到空中会有云彩飘过，象这样细小的变化在游戏中还会有很多。

机体的方向

在PS版中，机体只有在移动过程中或使用MAP武器时才能改变方向，但在DC版中，则可以结合移动方向来改变自身方向。这和SFC版“魔装机神”一样，不过是否会影响命中和回避率现在还不清楚。

新的ENDING路线



有关故事情节方面，补充了PS版“α”中所没有的新的ENDING路线，关于分岐条件等具体情况还不十分清楚，但据寺田讲“将PS版‘α’玩到最后的人马上就会明白”。

合体攻击的补充

这一集体攻击也采用3D化，使战争有了很大的改变，在“64”初次登场的这一攻击以原作中出现过的为中心，以2个以上同系列的机体进行攻击。例如：万能侠Z和大万能侠的“双重燃烧火焰”等等。

人物面貌的变更



有的人也许会认为这无关紧要，但在战斗场景等条件下信息窗中显示的角色的而貌发生了变化。虽然现在只确定了一部分的角色。但与其说变得更漂亮了，不如说给人以更接近原作中的形象的感觉。



机种:	Dreamcast,Playstation2
厂商:	CAPCOM
类型:	对战 ACT
发售日:	未定

2D 格斗的两雄 CAPCOM 和 SNK 人气角色的梦之对决《capcom vs snk》发售 8 个月后，这个系列的最新作《capcom vs snk 2》正式登场，在角色方面 CAPCOM 侧和 SNK 侧各增加了 3 名角色，双方各有一位拿武器的选手，他们是霸王丸和玛琪，游戏画面比前作又有提高(感动！！)

本次 capcom 把这个游戏分别移植给了 DC 和 PS2，这样 PS2 的玩家就不会因为缺少 2D 格斗游戏而苦恼了。到底谁更强！这就是这个系列永远的话题！

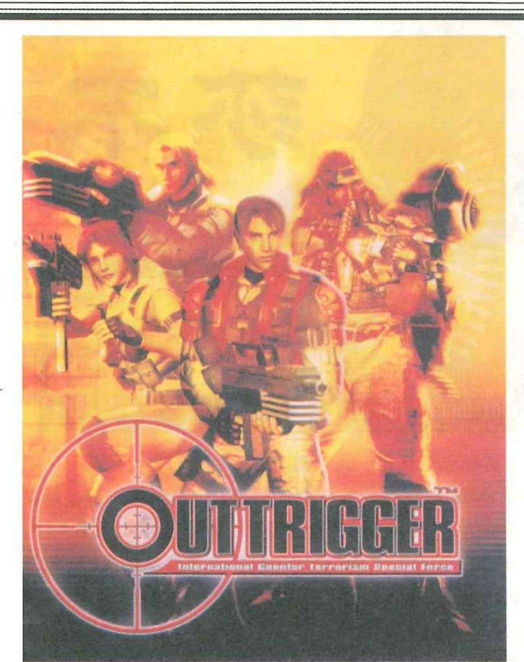
梦之竞演POWER UP后归来！

CAPCOM VS. SNK 2

值得期待的新系统！！

虽然对详细情况并不了解。但是从画面的照片上来看可以发现很多变化的要素。首先是“主角选择的四等级系统”的变更。在前作中根据主角的能力不同分为了四个等级，分别用 1～4 的数字表示。选择的选手合计等级为四的时候选择结束，而且数值数在画面上明确表示出来。这次则在体力槽的侧面用菱形的符号表示。还有就是这次有了两种不同的战斗方式可以供大家选择，即“GROVE SELECT”系统。从画面上我们可以确定“CAPCOM GROOVE”和“SNK GROOVE”的存在，这是承袭了前作的系统。不过好象也不是完全的承袭，有很多地方进行了改动。我们从资料中可以看到，龙的波动拳被京闪避开了！京属于 SNK GROOVE，这次的 SNK GROOVE 承袭了我们大家熟悉的“闪避攻击”设定。还有一个要注意的地方就是体力槽下面的绿色槽，这个在前作中并没有出现，究竟这个槽有什么作用呢？

这次已经公布的新登场的人物有 6 个，他们分别是 CAPCOM 方面的云(街霸 3)，玛琪(final fight 2)，恭介(私立学园)和 SNK 方面的霸王丸(侍魂)，雅典娜(kof)，藤堂龙白(龙虎拳)。其中最引人注目的便是玛琪，这位女忍者来自 SFC 游戏快打旋风 2(final fight 2)，身份是凯的师傅源柳斋的女儿，同是武神流的她有着不输于师兄凯的身手，她的登场好像是冲着不知火舞来的，有兴趣的玩家可以比比她俩到底谁的忍术更厉害。不知大家有没有注意，在这次公布的登场人物名单中我们没有看到春丽，难道这位格斗界的大姐落选了吗？还是作为隐藏人物出现呢？不过由于名单上的人物只是现在已经确认的，因此春丽登场的机会还是很大的，期待吧！呵呵！！



“OUTTRIGGER”最大的魅力是人与人对战，基本规则是使用各种武器将敌人打倒，在一定时间内争夺分数。支配 3D 空间的操作技术自不必说，同时也磨练了战略方面的技术。以第一作为目标，这里首先介绍一下 DC 版的 OF LINE 和 OF LINE 双方的对战构造。

细数 DC 版独创要素

街机版中所没有的新要素当然很多，在 DC 版中，玩者从激烈的对战游戏到一个人独自享受的游戏，无不具有变化。除了全新的要素外，武器以及角色的能力等都充分具备再调整改善的可能性。还会有新的对战形式，也可能会加入新的关卡。

决定加入新的战斗角色

街机版中使用的人物是杰伊（シェイ）、阿兰（アラン）、莉娜（リナ）、塔隆（タロン）4 人，在此基础上又男女各加了一人，名字分别为尼尔（ニール）和迪雷西克瓦（テレシコワ）。除了杰伊和阿兰两人外，其余几人在移动速度、攻击力、武器等性能上存在不同的差别，故而新加入的两人的个性颇引人关注。仅从图片上来看，似乎并没有配备武器什么的……难道说他们是赤手空拳与敌人去格斗，这在通信对战中几乎是不能想象的，看来只有等厂家公布他们使用的新武器了。



机种：	Dreamcast
厂商：	SEGA
类型：	3D 对战动作射击
发售日：	7 月 26 日



这是一款类似《QUAKE》的第一人称动作射击游戏，它最大的卖点是在网络上与对手进行对战，游戏对应 DC 专用健盘和鼠标，有了这两件外设才能让玩家淋漓尽致地在游戏中发挥超人的技巧，如果只用手柄是无法体会到其中的乐趣的。



从目前公布的资料来看，在游戏时会出现特别的画面，我们就暂时称其为“必杀技”吧！就是说如果你和牌并且单局得分多的话或者将对手“打”至出局的话，就会出现羞辱对手的特别画面，这一设定的确与众不同。





CAPCOM VS. 彩京PSiKYO

机种：	Dreamcast
厂商：	CAPCOM
类型：	TAB
发售日：	6 月 28 日

麻将，广义点讲，对于东方人来说，是一种专业味道十足的娱乐方式，所以我们也时常可以在日本的游戏发售表上见到与麻将有关的作品。不过说实话，这类游戏一般都是电脑上面比较流行，家用主机包括家用主机用户都对此不太感冒。

这次的麻将游戏登场，一下子就让人眼睛一亮！虽然对麻将不是太感兴趣，但是登场的角色的确是太吸引人了，都是拥有超级人气的大明星！再加上这次游戏登场的双方角色数量非常多，所以可玩性会比其他普通的游戏要高出许多，会麻将的玩家千万不要放过这部作品哦。








莎木 II

机种:	Dreamcast
厂商:	SEGA
类型:	FREE
发售日:	2001 年内

《莎木 一章 横须贺》故事是发生在日本，游戏中共有 300 多名角色登场，游戏虽然属于 AVG 类型，但是玩者在游戏中却是相当自由的。在《莎木 II》中游戏的舞台移至中国的香港，在前作中一些未解之谜也会在新的舞台得到判明。前作 OPENING 中出现的主角玲莎花也会在本作中登场。游戏的系统差不多完全继承了前作，但是却融入了许多的技术。制作者的目的是要在有限的机能上创造出无限的可能性。

“莎木”系列的特征之一就是 QTE 系统。随着游戏的进行按照画面的指示按按钮即可，但游戏画面呈现一种反映着玩家的意志来展开故事的氛围。单纯依靠反射神经来操作按钮，这实际上成为一条重要的游戏要素。谁都可以轻易大胆的操控行为活动，能使人产生这种心情也是一大要点。

这种 QTE，在现在的制作中成为了 COMMAND QTE 越发具有使用价值了。例如：画面上出现“A”的符号的瞬间按 A 钮，这就是以前的 QTE。COMMAND QTE 与之基本相同，在此基础上更有所发展，像“↑A↑”这样在画面上依次出现几个操作指示，必须按其顺序快速按钮。重要的场景中 COMMAND QTE 好像很多!






索尼克大冒险 2

机种:	Dreamcast
厂商:	SEGA
类型:	ACT
发售日:	6 月 23 日





提高水平的宝物



在上部作品中 ADVENTURE STAGE 的某处隐藏着能提升能力的宝物。可以使行动更迅速，拥有全新的能力等，具有各种各样的效果。这部作品中的变化也很丰富，并隐藏在整个 ACTION STAGE 中的某处，似乎越来越有寻找的价值了！通过新获得的能力，可以通过以前未通过的场所，可以发现新的攻略路线等。使游戏更具趣味性。

过一关要反复玩 5 次——这绝对是对玩家耐力的一个挑战!

正、反面人物各有 3 人，仅使用这 6 人全部过关就具有相当大的游戏量，实际上包括故事模式在内第关共有 5 项任务。过一关就要玩 5 次!

所以，打过故事模式就以为完全通过这关了的想法可是大错特错！过关条件不同的各个任务没有全部完成的话，是不能说完全过关的，在完成各任务时，其所在关的新规则，新玩法等会有各种这样的发现呢!

收集 100 戒指，寻找チャオ(宠物)等，过关的条件各不相同，所以完成任务时有种玩不同游戏的感觉。6 个角色 ×5 项任务的话……总计 30 个游戏! ?绝对有打穿的价值!

CUBE Game

不管 N64 多么的不起眼，不管当时 PS 上的游戏怎么火，也不管土星的光环曾怎样辉煌过，它总是默默无闻地占领着市场。而过去 FC、SFC 独霸天下的年代里，就没有别的主机喘大气的份儿！不信？大家可以回顾一下以前的销量榜，看看每年总评 TOP100 里，任天堂是不是最大的赢家。而不论 FF8 的口碑怎么好，SQUARE 还是落了个赔钱的命。一个游戏公司做到这个份上，确实是很值得世嘉学习的（呜呜～～～我心爱的 SATURN）。

然而人的眼睛总是往前看的，沉溺于过去的辉煌永远也得不到发展。这次在洛杉矶 E3 展上，大批的 GAME CUBE 游戏被公布了出来，现在就让我们先来摸摸它的水性。

以前在 SFC 和 N64 上倍受欢迎的人气作品"星际火狐"，"宇宙战士"等都有续作公布，我想只要是资深点的玩家都会佩服任天堂"炒冷饭"的功力的。看看网络部几位同仁手上厚厚的几摞口袋妖怪和萨尔达，心里就在泛嘀咕，只换换出场角色和出现道具的作品，真的就有那么大的杀伤力？后来转过筋来，其实原理也很简单，就和某厂商一样，死抱着"水壶脑袋"不放，但只要每一部相关作品推出都一样会掀起热卖的浪潮。在初步了解了游戏界最"深奥"的生存法则以后，且让我们以平常心来看看这次很可能导致业界复苏的——来自任天堂的大反攻。

星际火狐大冒险

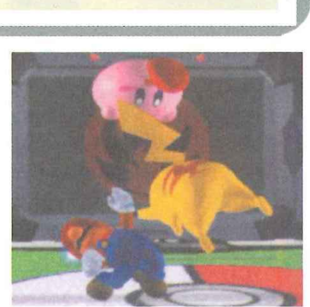
来，危险啊！人向 FOX 袭巨大的蜥蜴

DINOSAUR PLANET

▶头顶蓝天，脚抵怪兽！

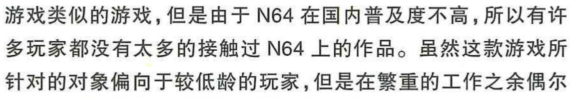
与以前的"星际火狐"系列不一样，这次为 GAME CUBE 开发的新作已经从原来的射击游戏向动作游戏转变！以任天堂迷耳熟能详的 FOX 为首的的众多人物，这次要在广大的全新世界里展开众多新的冒险。倍受瞩目的是漂亮的 3 维空间，其立体感十足，贴图也极其细致。游戏中引入大量的解谜要素，需要使用关键道具才能使情节继续开展。看来它多多少少地借鉴了一点"萨尔达"里获得大家认可的要素，游戏时要经常思考哦！





这是汇集了活跃于任天堂游戏各大明星主角的大人气乱斗游戏系列的最新作。这次除了有新的人物加入以外，还会有新的系统搭载进去。林克，玛利奥，皮卡丘，卡比等多位主角将同场献技。

N64 上有许多和这款游戏类似的游戏，但是由于 N64 在国内普及度不高，所以有许多玩家都没有太多的接触过 N64 上的作品。虽然这款游戏所针对的对象偏向于较低龄的玩家，但是在繁重的工作之余偶尔来"闹腾"一下不也很有趣吗？





看上图，卡比冷眼看着皮卡丘把玛利奥撞了一个大趔趄，像这样有趣的场面在本作中层出不穷，其活泼的气氛引人入胜。



任天堂名星大乱斗DX

Game Boy Advance

GBA 发售已经有好长一段时间了，在这段时间里推出的游戏不乏精品。通过近期几期杂志中的相关介绍，相信大家对已发售的几款游戏已经有不少的了解。大家看到这期杂志的时候，《皇家骑士团外传》也该发售了，即将与大家见面的精彩游戏还有《龙之战士》和《黄金的太阳》。现在，我们来看看在 E3 展上展出的其他几款优秀作品。购买了 GBA 的朋友可能又要破费了……

BANJYO-KAZOOIE 格兰蒂的反击



▲采取各种行动来化解陷阱的威胁。角色动作生动有趣，不逊于《古惑狼》。

这是曾在 N64上获得好评的人气游戏系列的最新作。在 N64 版的《BANJYO－KA-ZOOIE 大冒险 2》热卖的同时，玩家又可在 GBA 的世界中体验其与众不同的乐趣。

大金刚驾驶员

以大金刚里的著名角色迪迪为首的众多人物，在这款游戏里将成为飞行员在天空中来回逡巡。在天空中翱翔的同时还可尽情领略雪山、海岸，是类似于"陆行鸟赛车"那样的有趣的竞速游戏。



▶各角色搭乘的飞行物具有各自不同的性能，玩家可以在熟悉各角色性能后选择自己爱用的人物。

这款游戏的最大魅力相信是要在与朋友的对战中才能体现出来，但相对而言还是希望任天堂在 GBA 上能多推出一些较为正统的作品，不知各位以为如何？





大金刚

一款智力类的游戏。虽然现在还不是很了解详细情况，但根据公布的画面看，好象是要让大金刚落入场地里，利用果实来进行的 PUZ 游戏。游戏的规则与以前的 PUZ 比起来更独特一点，从现在开始就努力锻炼自己的思维吧。



——疯 狂 椰 子——

华利奥 4

倍受期待的"华利奥"最新作的画面和相关情报也被公布出来。这次，华利奥要在闪耀着传说中的黄金光辉的金字塔里进行冒险。玩者要一边巧妙地避开各种恐怖的诅咒和陷阱，一边探索沉睡于金字塔深处的宝物。



▲金字塔里到底隐藏着怎样的秘密呢？巧妙的利用陷阱向深处进发，去揭开它神秘的面纱吧。



野狼骑兵

专为 GBA 开发的原创游戏，游戏里包含有许多智力游戏的要素，是款特别的冒险类游戏。游戏者要成为搜寻传说中的狼的调查队员，并且要进入丛林中展开冒险。在这一过程中，你必须排除阻碍前进的各种各样的困难，弄清传说之狼的真面目。



混和了东西方两种文化风味的建筑物内部，看起来像个杂货铺。是在这里打探情报还是购买道具呢？任天堂不愧功力深厚，抢先公布发售日未定的大作吊起大家的胃口后，就不断推出小品游戏。

PIKMIN

这是一款专为 GAME CUBE 开发的新感觉的原创模拟游戏。主角在宇宙里旅行时遇到了麻烦，不得不紧急降落在一个不知名的行星上，在这个行星上遇见了居住在这里的不曾见过的，像植物一样的谜之小生物。主人公要给他们下达正确的指示以便让他们修好宇宙船，同时还要击退来袭的巨大敌人，以便工作能继续进行下去。到底会是一款怎样的游戏，且让我们静等它的发售日来临。







▲要让这些被称为 PIKMIN 的小生物们作运石头，整地等工作，工作内容设定得相当细致。





宇宙战士

资深的超任玩家一定都知道这款由任天堂自己推出的经典动作游戏，此次它在 GAME CUBE 上复出，不知道会给大家怎样的惊喜。

主角萨姆斯的外形经过了重新设计，还将有许多新的武器出现。和超任版一样，灵活的运用各种道具来解决难题是通关的关键。这一次游戏画面也进化到了 3D 形态，实在不知道怎样去表达心底对它的期待，绝对是不弱于"燃烧战车"的经典 GAME。

▲当时热衷于超任版的玩友们一定会觉得很开心，很怀念吧？

终于复活！著名动作游戏

怎么打啊？这样大！这难道是敌人？

动物森林 ANIMAL FOREST

人气颇高的 SLG"动物森林"也将于 GAME CUBE 登场，这次会加入一些全新的要素吧？任天堂最擅长制作这些轻松活泼的游戏，角色造型看似幼稚，但往往获得广泛的欢迎。也许亲和力不光是偶像明星和政要的专利，也是游戏明星博得叫好声的秘密武器哦！看看画面中类似"小白兔、大白菜"般的童话世界里的角色设定，你能猜得出它前作的销量吗？且不论它是否"幼稚"，只要玩的时候能获得满足就行了。"每天一份好心情"，我们游戏玩家追求的不就是这个吗？





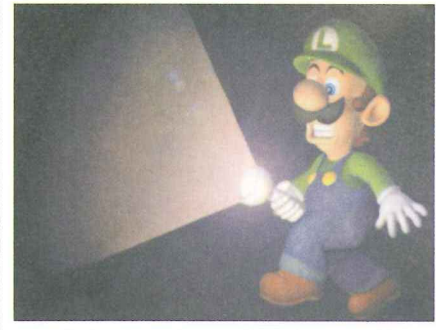
GAME CUBE 的米老鼠

▼米老鼠独有的美式幽默动作曾风靡过万千观众，这次他会有怎样的表现呢？



在全世界范围内大受欢迎的超人气角色——米老鼠也将活跃于 GAME CUBE。在梦幻般的异世界里，请大家关注我们可爱的小(老？)明星的表现。这个地方好像在哪儿见过，《生化危机 1》？

路易的公馆



▲前行的路易，拿出在下水道里常用的手电筒吓唬那些突然蹦出来的妖怪，其实他早被吓得够呛了。

喜欢路易的朋友们，可以一边享受紧张刺激的冒险之旅，一边感受这出幽默荒唐的黑色喜剧。



以路易为主角的全新动作游戏终于登场。游戏的舞台是妖怪聚居的公寓，路易要一边开关电灯吓唬突然出现的妖怪，一边用身后的吸尘器将他们吸进去。

加美欧－元素之力

这是由美国的雷亚开发的一款游戏。玩家要操纵奇异世界里的妖精女王加美欧，一边变身成各种各样的生物，一边为收集6种元素而展开冒险。

她的勇士们呢，可怜的女王







▲游戏中的女主角可以变成她所在的异世界里那些奇形怪状的生物，变什么好呢……

暗黑之刃



使用剑与魔法，幻想色彩极浓（老套）的动作RPG。火龙，米诺乌提斯等各种各样的怪物会向主人公袭来。既然是动作RPG，动作的描写是十分细致的，而这种细致的表现也提高了游戏的乐趣和观赏性。美版游戏这样的东西实在是太多了，但是GAME CUBE甫一出手就有三款此类型的游戏跟进，看来任天堂是极重视美国市场的。



▲巨大的喷火龙，把主角吓得躲了起来。



▲诡异的大房子里等着大家的是未知的迷。

永恒的黑暗

这是极刺激的，富有纯正美版游戏风味的原创游戏。玩家要在中世纪或现代的时空中，操作众多人物冒险，可供使用的武器包括剑、枪、魔法等。大量的僵尸、骷髅和异形充斥其中，喷血之类的暴力表现也不少，难道美版游戏就只知道无限升级的强化这个要素？

这款游戏的最大卖点在于游戏背景不局限于一个时间段里，可能这也是厂商想表达“永恒”这个定义所采用的手法吧。不论是刀来剑往的冷兵器时代，还是上膛开火的现代，人们永远都在和“黑暗”博斗。

盼望光明早日降临！

▲手持短剑的罗马武士，对照下图那位手持火器的MM，有趣。



◀▲根据时代的变换，游戏者使用的角色也会相应变化。也是，没见过中世纪的骑士还能跑到现代来雪兰博玩机枪的。

X BOX

X－BOX，一款美国人制作的主机。microsoft，走在世界最前线的软件公司；比尔．盖茨，世界的首富。

我们能够信任它，能够信任他们吗？

不可否认，微软在他们的销售理念和宣传手段上的确有自己的独到之处，但是，仅仅靠这些，就可以了吗？大把大把的美金撒出去，铺开的真就是一条光芒闪烁的黄金大道吗？

摆在我们面前的事实是：这是一款美国人制作的主机，它不可避免的先要为欧美的玩家群体服务。而欧美的玩家群体，占有很大比重的一部分是由那种“非玩家”构成的。这种“非玩家”，他们只是把游戏当作闲暇时的一种消遣，他们不会为了一个游戏冥思苦想或是彻夜不眠。为这种玩家群体制作的游戏，又会是怎样的一种游戏？在欧美各大游戏排行榜榜首徘徊的，都是那种“橄榄球”，“古惑狼”这种简单明快的游戏，他们那种快餐式的文化底蕴注定了他们只喜欢玩这种快餐式的游戏。

难怪日本的各大厂商还在试试探探，想对于那个比较陌生的面孔，他们还是习惯于为自己本土的主机制作游戏。

但是，SEGA动手了，这也许是一个信号吧。代表着什么？意味着什么？

我们不用想太多……

我们只是看就可以……

这样就足够了。



SEGA为X－BOX所作的游戏！看到这个游戏的游戏厂商之后，相信大家也会有这种惊诧莫名的感觉。SEGA终于走到了这一步，这对于它来说，到底是一件悲哀的事情，还是一种幸运呢？可以这样说，本做是一款近乎于里程碑似的作品，它标志这一个硬件厂商的没落，或许还代表着一个软件厂商的雄起。

枪之女神

机种：	X－BOX
厂商：	SEGA
类型：	ACT
发售日：	未定

自由驰骋于游戏的世界

使用特殊的武器将逼近的巨大变形虫群一个个击碎，这款爽快的3D动作射击游戏在X－BOX上登场了。活用X－BOX的两个摇杆可以实现设定精细的复杂动作，灵巧地移动和攻击是夺取最后胜利的关键。

另外，作品在主角设计上也独具匠心，游戏过程中随处可见的事件DEMO也给游戏增色不少。

重要的两个摇杆！！

本作中主角的移动和对敌人的瞄准都可以通过手柄上的两个摇杆来实现。这样的设定打破了以往3D射击游戏只能向正面攻击的系统设置。现在可以实现在自由移动当中向任何一个角度瞄准。另外，系统中也设定了侧翻和跳等动作。当然，有些关卡必须要利用这些动作才能够完成。活用这些动作和了解系统是成功的关键。

▼女主人公没有加装战斗机甲时的画面，手中的枪看起来极具威力。



▼第一关月球基地的黑暗仓库给人印象深刻，为什么虫类会进攻月球上的基地呢？



世界设定

19世纪，在世界各地坠落了很多的碎片，这些碎片放射出含有可以使生物尤其是人类醒觉因子的射线，生物受到这种射线的影响从而诞生出了全新的生物“新人类”。海倍尔·盖特博士也因为受到这种射线的影响而觉醒，在短短的50年里就研究出了能够使人类移动到银河卫星上的科学技术。并且海倍尔博士还成功克隆了自己。

不久，真正的海倍尔博士失踪了。失去了统治者的克隆人开始暴走，疯狂破坏世界。

同时，通过觉醒获得特殊能力的人们组织的团体“GUNVALKYRIE”开始了搜索行动。在那里他们看到的是虫统治的世界……

从本作的画面上来看，X－BOX的机能还是不可小视的。但是，能否得到各大游戏厂商强有力的支持，做出既好玩又卖座的精彩游戏，还是要静观其变。不过，有微软的大量美金做它坚实的后盾，究竟最后天下大事归于谁手谁也不敢擅下定论。就让我们静静地等着看好戏吧。

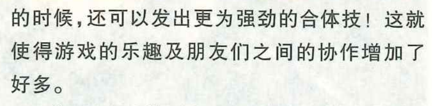





X追踪者

机种:	X-BOX
厂商:	IDEA FACTORY
类型:	A·RPG
发售日:	2001年冬





以广阔的大陆“NEVER LAND”为舞台的“灵之力量”系列最新作这一次在X-BOX上登场了!

这是一款能够最多4人同时进行游戏的动作RPG，游戏者要探索变化多端的众多关卡，而且要使用魔法和武器来向前突破敌人前进。能够使用的人物可以从打手和魔术师等各种各样的职业中进行选择，而且游戏人物也能够从“灵之力量”系列的登场人物中进行选择。怎么样,快来和喜欢的人物一起进行新的冒险吧!!

对应多人数游戏的动作RPG



一共为玩家们设置了25个各具特色的关卡，根据角色动作的变化，关卡中的地形也会发生变化。如果仔细搜索的话,就会找到去别的关卡的道具,及提升等级的珍贵道具等。一边与强大的敌人作战，一边搜索道具，这就是这款游戏最大的乐趣吧!

本作的操作方法非常简单，在战斗的时候，代表着特殊技的气槽会满满地增长，当增长到最大值的时候,就可以发出威力强大的特殊技了。当有多个人的特殊技气槽一起攒满了的时候,还可以发出更为强劲的合体技!这就使得游戏的乐趣及朋友们之间的协作增加了好多。

“X追踪者”能够令4位游戏者进行同时对战。因为类型是动作RPG,所以其中动作的要素是很强的。例如游戏者要打倒敌人并夺取坐骑，然后再自己乘着坐骑继续行进。和敌人之间的距离以及自己的装备、地形等因素将会使得故事的展开有所变化。设计者所做的一切都是为X-BOX的机能创造出游戏性。

开发内幕

本作是IDEA FACTORY和台湾一家叫做XPEC ENTERTAINMENT的公司共同开发制作的。XPEC ENTERTAINMENT是一家以网络游戏为中心而进行开发制作的公司，他们在台湾正在制作“三国封神”这部以《三国志》为原型的电脑网络游戏。这次,XPEC ENTERTAINMENT公司主动提出了要使用IDEA FACTORY过去作品中的人物而制作新作的提议，于是IDEA FACTORY便将系统制作委托给了这家台湾公司。世界观和游戏规则的设定以及人物设计等则是由IDEA FACTORY进行制作的。

本作登场角色

拜雅德

安库鲁瓦伊亚 ◀出自『邪神世纪』，是一位颇具个性的角色。

◀出自『邪神世纪』，是一位很出色的剑士。

戴安娜 ▶出自『邪神世纪』，是位武艺高强的女性。

帕鲁帕鲁 ◀出自『邪神帝国』，相貌可爱但实力超群。

库拉斯 ▶出自『灵力之刃』，手中的武器很具特色。





无尽传说





众多极富特色的人物、相当精细的系统设定、华丽的画面、精彩的世界观……这一切，你都可以在这款游戏中找到，而且这款游戏的类型是大家最喜欢的……卡片游戏？！呵呵，比较出乎大家的意料吧。不过，千万可不要小看了这款卡片游戏。首先，这款游戏集结了几乎所有 IDEA FACTORY 公司所制作的人气作品中的个性人物，不但可以把它作为是一种 IDEA FACTORY 的回顾，而且收集自己喜爱的人物，并组成自己心目中的梦幻队伍也是这款游戏的乐趣所在。其次，这款游戏的世界观设定相当的出色，玩家们要转战七个不同的大陆，利用卡片作战来制霸这七块大陆。利用 X－BOX 强大的机能，将每块大陆绘制得非常精细，让人在玩得过程中心旷神怡，欲罢不能。最后，虽然它是一款卡片游戏，但是系统设定相当复杂，想要简简单单地就将它打穿是不可能的，一定要仔细研究一下才成。而且，玩家们还可以上网，利用网络和全世界熟悉或者不熟悉的朋友来实现异地对战。想一下吧，可以从远在几千米之外的玩家手里抢到自己喜欢的卡片，这是一件多么令人兴奋的事情啊！

机种：	X－BOX
厂商：	IDEA FACTORY
类型：	CARD
发售日：	2001 年冬







本作收录的 IDEA FACTORY 作品

- ●灵之力量　●灵之力量 2
- ●灵之力量～圣少女外传 纯情可怜骑士团
- ●灵之塔　●灵之塔Ⅱ
- ●灵力之刃
- ●砂之安布雷斯～伊甸之里
- ●邪神世纪
- ●グローバルフォークテイル
- ●邪神帝国　灵之力量・THE・UNIVERSE

茜洛　蒂娜　芘娃　菲尔　芙洛奈　阿莱斯　罗泽　布莱克



PS PLAY STATION

为PS送行……这句话现在说起来是那么让人心痛。

因为忘不了为它的朝思暮想，忘不了为它的紧衣缩食，忘不了为它的欣喜若狂，忘不了为它的黯然神伤。

在SONY宣布开发PS2的那一刻，就知道这一天总会到来的。更新换代虽然是不可避免的，但真的想到有一天PS会彻底地离开我们，还是让人那样的无法接受。毕竟，它给我们带来了那么多的欢乐。毕竟，它曾经陪伴着我们度过了那么多的让人感动的夜晚。七年了，它已经和我们血肉相连，撕开的时候，一样会痛彻心扉。

真的就要说分手了吗？

这样的日子，我们能够承受吗？

话题说得有点太过伤感了，在这样一个游戏业界大逆袭的夜晚，这样有点不合时宜吧。还是说点让人高兴的事情吧。SONY还是要考虑着全球的7000万的用户，就算是要放弃PS，也不是一时半会的事。虽然大作会比以往要少很多，但毕竟也不是没有。象这一次为大家介绍的两款游戏，也都是相当值得期待的作品，还是能让我们玩上好一阵的。

在为PS送行的日子里，我们祝它一路走好。



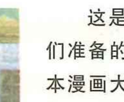



机种：	PLAYSTATION
厂商：	BANPRESTO
类型：	动作 AVG
发售日：	2001年夏



松本零士999

Story of Galaxy Express 999



这是一款专门为动漫迷们准备的作品，收录了由日本漫画大师松本零士所作的"银河铁道999"、"海盗船长巴洛克"、"宇宙女王艾美拉达斯"、"宇宙战舰大和号"、"超时空战舰"、"男おいどん"、"千年女王"等九部作品都会在本GAME中出现。松本大师的众多作品很多是基于同一个世界观，不同作品中的不同人物是在一个平行的世界里出现在不同时段不同地点。此次，"松本零士999"将这些作品汇聚在一起，一些极富个性的人气角色都会在这里出现。通过本作，我们将能更深入地体会松本大师作品的魅力。

收录了20多分钟的精彩动画！

这款游戏的重要卖点之一，就是在其间收录了20多分钟的动画。而且这些动画是由松本大师亲自监督下绘制完成，十分的精彩。而且其中人物、背景由2D来完成，机械等则由3D来完成。2D与3D之间的完美结合，使玩家们的临场感相当的高。

游戏的过程由自己来决定！



游戏的整个剧情是划分为多个章节的，当满足了这一章所需要达成的条件，就会进入下一章的故事。在这个过程中会出现很多的分支，玩家们所选择的不同对以后剧情的发展有很重要的关系。

序　旅程的开始

这是人类只通过更换身体零件就可以存活1000年以上的时代。星野铁郎的母亲被到地球狩猎人类的机械伯爵杀害，星野铁郎为了得到机械身体给母亲报仇，和神秘的美女梅特尔一起乘坐银河铁道999，踏上了漫长的旅途。

第一章 红沙尘之街

从地球出发的999号在火星附近与飞船相撞发生故障，无法按时到达火星。检查后发现如果不更换999号的三个零件的话飞船就无法再次发动。铁郎和飞船的飞行员一起到最近的城镇去购买零件，但是因为钱不够最后没有拿到想买的零件。铁郎因为沙尘无法返回999号，这时一个机械化人出现了，还送给了铁郎需要的金钱。

第二章 休眠战士

999号到达了泰坦，但是在车站前面的广场上梅特尔却奇怪地被诱拐了。在规定的起飞时间到来时梅特尔和铁郎还没有返回，船长担心他们的安全，决定推迟出发的日期一天。

和船长取得联络的铁郎一个人潜入诱拐了梅特尔的机械生化人所在的葡萄谷，在那里他遇到了安特莱斯……

第三章 宝石克莱尔

安全返回999号的两人一起去餐车吃饭。在那里铁郎遇到了拥有宝石身体的克莱尔，克莱尔对铁郎非常有好感。就在这时突然有不明飞行物出现，飞船停电了。发光的克莱尔指引铁郎回到了座位上，突然机械伯爵出现并掠走了梅特尔。铁郎拔出手枪要与机械伯爵决斗。






SUMMON NIGHT 2 サモンナイト2

召唤之夜2

机种:	PLAYSTATION
厂商:	BANPRESTO
类型:	S・RPG
发售日:	2001年夏

个性丰满的登场人物、以“召唤”为主线的崭新战斗系统，极富特色的S・RPG“SUMMON NIGHT”一直吸引了众多玩家们的目光，让人欲罢不能。经过了1年半的长久等待之后，该作的第2作终于打破了沉默而正式发表。这次我们要为大家介绍一下该作的故事和主要人物，而且还有一些有关战斗的新要素，喜欢这个系列的朋友们可不要错过哦。



POINT CHECK 1

“SUMMON NIGHT”前作的故事是?

在现实世界中作为一个普通学生而生活着的少年，偶然间被一些人的召唤术而召唤到了异世界利因哈姆。在利因哈姆中，少年和伙伴们展开了漫长而精彩的冒险，他们要为被邪恶的黑暗包围着的利因哈姆重新带来和平，给人民带来安宁……



STORY

异世界“利因哈姆”中出现了新的危机!

二代的故事，是从主人公被任命进行修行之旅而开始的。本作主人公的身份，是所属于圣王都赛拉姆的召唤师集团“苍之流星”中一名年轻的召唤师。这次修行之旅平安无事的结束了，然而在旅途之中，主人公将一位少女从一名被称为谜之黑骑士的男子手中解救出来，正是由于这件事，使这个旅程不知何时成为了有关利因哈姆的异变的转折点。在这种情况下，主人公的命运将会如何呢?





POINT CHECK 2

能够从2位人物中任选一位成为主人公

游戏开始时，玩家能从2位人物中任选一位成为主人公。由于所选择的主人公的不同，能够装备的武器和攻击方法也会不同，而且事件也许也会有所变化。



主人公马古那

是所属于召唤师集团“苍之流星”的召唤师新人，拥有很高的智慧、乐天派、不拘小节。是那种平常游手好闲但关键时刻便能显示作用的类型。

主人公多莉丝

同属于“苍之流星”的女孩子，虽然喜欢搞恶作剧，但是在内心中却很坚强、可靠。在朋友们的情绪低落的时候就会发现她的作用了。



主人公 马古那

主人公 多莉丝

POINT CHECK 3

充实的对话

在前作中深受好评的恋爱要素在本作中将变得更加充实，和恋人之间的事件以及会话的变化都有了大幅度的增加。而且这次也将会有多种的ENDING，结尾会根据主人公和恋人之间的“好感度”产生多种多样的变化，可玩度大大提高了。到底本作的故事会有什么样的展开呢? 这就需要玩家在游戏中慢慢摸索了。

POINT CHECK 4

特殊的场所!

我们会发现城市的地图中有“SHOP”和“MINI GAME”的显示! 这些场所是有商店和能够玩到迷你游戏的设施。在前作中，玩家可以在商店中购入武器、防护具和附件等东西，估计本作也不会做太大的改变? 而且新的迷你游戏也是值得玩家们期待的要素。在前作中出现了“垂钓”、“猫的姿势”和“アカネ分身”这三种迷你游戏，不知这次能玩到什么样的东西!?

NEWS 业界新闻 Time

在刚刚结束的E3游戏大展上任天堂、微软、SONY向世人们展示了绮丽的游戏世界，由于微软也介入了家用游戏业，使得这个世界性的游戏展的规模在逐步地扩大！市场的竞争也越来越出乎人们想象的激烈，哪一家在这次竞争中获胜或出局都不会有人感到奇怪。

这几个月GBA无论是主机还是其软件在销售上一直都保持着强势，6月份《快打旋风ONE》《皇家骑士团外传》，7月份《街霸》《龙之战士》还有延期到8月的《黄金的太阳》绝对都是让人必买的大作，与GBA可以联动的NGC也在蓄势待发，任天堂能不能以此再次统一江湖，初涉业界的微软能不能有令人刮目相看的作为，SONY能否稳坐金铰椅，这些绝对都是令人感兴趣的话题。

暑假快到了，《最终幻想10》也正好在这个节骨眼上上市，看来FANS又有得忙了！

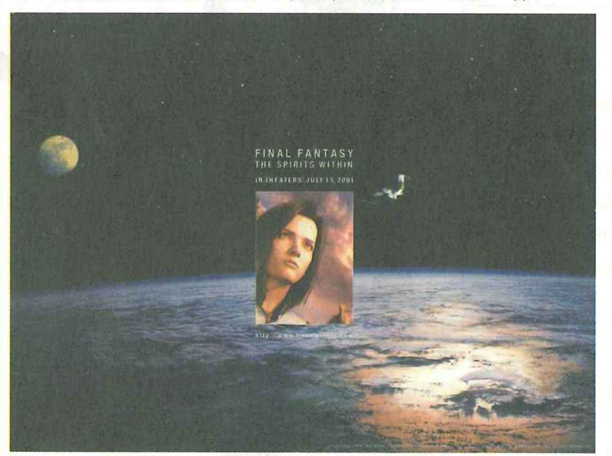
——E·T

EVENT 《FF电影版》日本集资失利

日本著名游戏厂商SQUARE和哥伦比亚影业耗资1亿3500万美圆全力制作的超人气全CG电影《最终幻想电影版》终于已经接近了制作的尾声，不过该影片的制作经费也已经所剩无几了，为了尽快完成这部电影，SQUARE选择了公开集资的方法，不过让人失望的是这个方法在日本的反应似乎并不大！难道日本的玩家对这部电影不感兴趣？！

SQUARE原本准备把这部电影的资金以股票的方式委托日本小口证券来发行，这有点类似概念股，但最后这个方法居然没有成功，为什么呢？主要原因就是，一个是因为目前电影还没有完成，不知道上映之后的反响怎样，所以无法判断成绩，另外还有一点就是单一股价格的设定非常困难。

届于以上几点，SQUARE表示今后将吸取经验，当作是日本再举行类似的集资活动的参考依据，这就是吃一堑长一智！



SOFT WARE KONAMI积极开发低价游戏市场

众所周知，如今日本的游戏市场状态非常的低迷，许多老牌的游戏厂商也都纷纷出现的赤字，而在秋叶原许多游戏店铺更是选择了关门大吉，这种情况对于日本的游戏界来说是从未出现过的。而在这种形式下如何继续发展则是每一个游戏厂商第一个考虑的事情，就拿著名的KONAMI来说吧，该公司就看到了如今低价游戏大行其道，并开始大面积的发展低价游戏市场，力求通过这个方法渡过难关！

KONAMI表示：该公司将积极的推出名为《Super Light 1500》的低价游戏系列，从名字上我们就可以看出，这个系列的游戏价格仅为1500日圆，实在是太便宜了！除此以外，KONAMI还将给日本的SUCCESS公司投资，以求共同发展低价游戏市场，而在日本国内将有超过700个摊点销售这一系列的低价游戏，KONAMI希望在今后的两年内这个系列能够达到出货200万套的成绩。

目前，KONAMI已经规划了74套低价游戏并开始进行制作，这些游戏主要以桌上智力游戏为主，当然也包括恋爱等类型的游戏，不过这对于我国的玩家似乎没有什么特别的意义。

EVENT CAPCOM进入韩国游戏市场

在经过了一段沉默期后，日本著名游戏厂商CAPCOM最近这段时间又开始频繁地"活动"起来了。除了制作一批新游戏外，该公司还积极地开拓市场。日前CAPCOM表示，为了积极地进军韩国游戏市场，该公司将和韩国的著名动画公司KoKo共同出资成立一家名为"KoKo·CAPCOM"的子公司。而这家公司的主要工作就是制作游戏软件。

根据CAPCOM公布的资料，这家子公司将座落于韩国的首都汉城。该公司将结合CAPCOM强大的游戏制作实力以及韩国优秀的网络游戏技术，制作出强悍无比的网络游戏，看来在网络化的今天CAPCOM要追随这股潮流了！让我们一起期待CAPCOM的优异表现吧！

SOFT WARE 《VR战士4》测试报告出炉

SEGA将从5月12日开始在日本的池袋为该公司的超人气3D格斗游戏《VR战士4》做公开测试，许多日本的玩家都前来排队试玩，下面就是这款游戏的测试报告：

- 目前游戏的完成度已经达到了65%
- 游戏对应i－Mode手机的"i－Mode"网络，开进行网络排名
- 游戏的收费为一枚500日圆的硬币，另外还可以对应磁卡收费系统，目前SEGA正在限量生产特制的主角印刷点数卡
- 除了以前公布的那位少林武僧——"雷飞"外，目前还没有其他新角色的消息，而本次试玩活动中，"雷飞"也是玩家们最喜欢选择的对象

除了这些测试报告外，我们还得到一则消息，那就是《VR战士4》的街机版将在今年7月正式推出，真希望能够早日玩到呀！

SOFT WARE 《铁拳4》最新消息

在不久前刚刚结束的美国E3展上，日本著名游戏厂商NAMCO播放了该公司两款超人气3D格斗游戏续作《铁拳4》以及《刀魂2》的最新预告片。这两个预告片的公布，令无数喜欢这两款游戏的玩家为之疯狂，不少玩家都希望能够早日玩到这两款游戏。而日前外界传来了不少关于《铁拳4》的最新消息，下面就让我们来看一看：

- ·《铁拳4》的故事背景将设定在《铁拳3》的两年后
- ·《铁拳4》将采用传统的一对一方式，不会采用《铁拳TT》的团体战模式
- ·《铁拳4》中将会出现"地形效果"，格斗场地有地形的限制，不是传统的无限制平地，这可是《铁拳》系列中的一大突破。



以上就是目前所知道的所有最新消息，关于《铁拳4》的其他消息我们会做出追踪报导，敬请关注！

SOFT WARE Bleemcast发售 SONY果然坐不住

早在去年E3展上BLEEM公司公布DC用PS模拟器Bleemcast的时候，SONY就表示极力的反对！只不过该公司没有什么特别的行动。但有一些人就断言说，如果该模拟器真出了，SONY绝对不会善罢甘休。如今Bleemcast终于发售了，虽然只支持一款《GT赛车2》，但SONY仍然看了不顺眼。日前BLEEM公司表示：S. C. E美国分公司企图运用市场压力阻止Bleemcast的发售，而BLEEM公司也准备要上告美国地方法庭，以维护自己的权益。

BLEEM指出，由于受到了SONY的压力，销售商Babbages目前已经停止了Bleemcast的发售，并要求退还7000万套产品。

以前我们都是听说SONY状告BLEEM，如今BLEEM又反过来状告SONY，看来这两家公司是要一直较劲下去了。

SOFT WARE CAPCOM的未来发展计划

就在美国E3展刚刚落下帷幕的时候，日本著名游戏厂商CAPCOM的总裁冈本吉起接受了媒体的采访，在访问过程中他透露了不少关于CAPCOM著名游戏未来的发展计划。而这些游戏也都是大部分玩家十分盼望的。

冈本吉起表示：CAPCOM今年的重点游戏将放在《DEVIL MAY CRY》以及《MAXIMO》这两款AVG游戏上，言下之意就是该公司另外两个大受欢迎AVG游戏《生化危机（BIOHAZARD）》系列和《恐龙危机（DINO CRISIS）》系列今年都不会推出新的作品了，这实在让喜欢这两个系列的玩家十分地失望。

至于沉没了很长时间的招牌格斗游戏《街霸（STREET FIGHTER）》自然也是CAPCOM未来计划中的重要一项。不过该公司似乎不会再考虑推出3D版的《街霸》了，相信用不了多久我们就又能看见最新的2D版《街霸》！

当被问到目前当红的三款次世代主机的时候，冈本吉起则有着独特的见解。他表示说：PS2在画质和多媒体播放方面的能力堪称一绝；而GAMECUBE则以趣味性为主；至于X－BOX，该公司主要将在趣味性方面加以钻研。冈本吉起对三款主机的不同见解，似乎在暗示着CAPCOM可能会针对不同的主机而制作不同类型的游戏，以便适应各种玩家的需求！

而说起玩家最期待的CAPCOM公司的超人气恐怖冒险游戏《生化危机》系列的时候，冈本表示：最新的《生化危机》游戏将会加入一些网络的成分，甚至还有可能变成一款在线游戏，而游戏的玩法也自然和以前的那些版本截然不同，不过似乎《生化危机4》还不会变成这类的游戏。另外，当提到GAMECUBE上的《生化危机ZERO》的时候，冈本表示：由于该游戏最初是预计在N64上推出的，后来又决定要在GAMECUBE上推出，所以整个游戏的开发工作可能要重新开始了（不会吧！有那么夸张吗？！）。所以该游戏可能要到2002年的中期才会推出了。

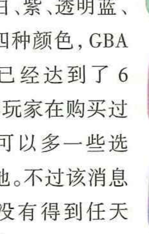
最后，冈本吉起又提到了关于E3展上该公司宣布将在Xbox上推出《恐龙危机3》的事，他表示：《恐龙危机3》将是Xbox的独占游戏。至于该系列再往后的作品，目前还没有计划是不是将多平台推出，也就是喜欢《恐龙危机》的玩家可能得选择Xbox了！

HARD WARE GBA将新增两种颜色？

自从今年3月21日任天堂32位掌机GBA发售以来，该主机一直非常受玩家的欢迎，种种迹象表明，这台强大的掌机应该能够帮助任天堂实现称霸掌机市场的愿望！

日前，日本的一些零售商表示：GBA可能要新增加两种颜色，一种是透明绿，而另一种是透明黄。加上以前发售的白、紫、透明蓝、透明粉四种颜色，GBA的颜色已经达到了6种。这样玩家在购买过程中就可以多一些选择的余地。不过该消息目前还没有得到任天堂的证实。







EVENT 《生化危机》电影版将推出续作

说起日本著名游戏厂商CAPCOM制作的超人气恐怖冒险游戏《生化危机》系列，想必不知道的玩家应该很少很少吧！自从1996该系列的第一作推出至今该系列累计销售量已经达到了1900万套，可见该系列的魅力是多么的高。

而众所周知，由于该游戏实在是太受欢迎，因此《生化危机》的电影版目前正在的紧张的拍摄中，并预计将在明年正式上映。该影片预计将耗费3500万美元拍摄，导演乃是以拍摄科幻而著称的保罗·安德森，而该影片的女主角则是由《第五元素》的女主角密拉乔娃维琪担任。这么强大的阵容，难怪玩家对这部电影颇有信心呢！而最近又有消息传来说，《生化危机》电影版有拍摄续作的打算。

据说，《生化危机》电影版的续作不是像前作那样讲述丧尸病毒产生的原因，而是移师到深山老林中的废弃城堡中（有点像《生化危机1》了）。这倒真是象港台翻译的《恶灵古堡》了！而一部影片还没拍完，已经有了拍摄续作的打算，由于也让我们看出了《生化危机》系列的魅力之大！






HARD WARE 最终幻想电影版的精美手表

在今年的E3展上，各大游戏厂商除了向玩家展示本公司的优秀主机和游戏外，还准备了一大堆的周边产品来取悦玩家。日本著名游戏厂商SQUARE本次就公布了一款超级精美的《最终幻想》手表——"Wrist Holo"，而这块手表也的确赢得了不少玩家的心！

说起《最终幻想》系列的周边产品，那可就太多了。什么戒指、项链、玩偶……，而本次的这块手表是取材于将在今年夏季上映的《最终幻想电影版》，该影片中主角Aki手上佩带的就是这种手表。该手表不仅能够显示时间，还具有日历、秒表等多种功能，并且还能够防水以及液晶发光，实在是非常的惹人喜欢！



目前，该手表预计今年6月正式上市，零售价为350美圆！！！实在是太贵了！！

EVENT SCEI对Xbox展开口水攻势

众所周知，在今年的北美E3展上日本的任天堂以及北美的微软这两家公司可谓是出尽了风头。这两家厂商的次世代主机GAMECUBE以及Xbox赢得了几乎在场的所有的玩家的关注。而也正是因此，另一家游戏大厂S.C.E.I没有得到足够的重视，该公司只是平平淡淡的度过了本次展会，弄得很没面子。如今E3展也结束了，S.C.E.I终于忍不住了。目前该公司社长久多良木健在接受伦敦金融时报的采访时表示：他认为微软对Xbox的介绍有点言过其实了，虽然该主机目前还没有发售，但实际上已经玩完了！

久多良木健表示：E3展以前微软大张旗鼓的为Xbox宣传，但这些并不能起到实际的作用，因为美国的一些零售商在本次E3展过后已经对这台主机非常失望了。

别以为久多良木健所说的只是一些不服输的气话，其实这些话正是E3展过后一些分析家的看法，在展览以前由于微软一直在努力的宣传，因此大多分析家都认为Xbox会比SONY的PS2和任天堂的GAMECUBE要强许多，但在展会上看了这些游戏后也觉得Xbox并不是非常的出色。

久多良木健还表示：本次微软展出的16款Xbox游戏都只是一些PC游戏的延伸，其实该主机上的原创游戏很少，并没有什么可玩的，因此玩家们根本就不需要去买Xbox。

虽然是包括了一些事实，但久多良木健的这番话也实在是够狠了，真不知道微软知道了后会有什么表示！

SOFT WARE 《格兰蒂亚》最新作即将发表

以前曾有消息说日本著名游戏厂商GameArts决定把该公司在DC上大受好评的RPG游戏《格兰蒂亚2》移植到SONY的PS2上，这对于喜欢《格兰蒂亚》的PS2玩家来说无疑是一个天大的喜讯，然而还没等玩家兴奋劲过去，又一个好消息传来了，日前ENIX和GameArts共同声明，宣布两家公司一起合作，在PS2上开发《格兰蒂亚》系列的最新作《格兰蒂亚X》。根据两家公司的协议，ENIX会投资给GameArts，游戏制作由GameArts负责，至于游戏的发行则由ENIX负责。目前该游戏预计会在明年春季推出，喜欢《格兰蒂亚》系列的玩家千万别错过！

SOFT WARE 《木乃伊2》将登陆PS2

说起最近这段时间最引人注目电影就是由美国环球电影推出的《木乃伊2》，虽然该影片并没有推出多长时间，但已经创造了历史上第二高的周末票房纪录，由此可见该影片的受欢迎程度。而如此受欢迎的电影，不把它改编成游戏实在是一件非常可惜的事情，果然Blitz Games公司日前公布了关于《木乃伊2》游戏版的消息。



Blitz Games表示：该公司将负责把《木乃伊2(The Mummy Returns)》移植到SONY的PS2主机上，而该游戏的类型将是第三人称动作冒险游戏，游戏中的人物都是由真人影象构成了，真实性非常高，另外在游戏中玩家还可以选择10种以上的武器，包括大宝剑、手枪、霰弹枪等。该游戏共分11关，玩家扮演的主人公Imhotep只要将敌人打倒，并用神奇的罐子来吸收他们的灵魂可以取得各种法术，最后甚至还可以召唤出强大的木乃伊来。

SOFT WARE 听SEGA畅谈GC版《PSO》

在今年的美国E3展览，日本著名游戏厂商SEGA表示该公司将为任天堂的次世代主机GAMECUBE制作大量游戏，而目前预定的第一款游戏就是前些时获得了日本游戏大赏的《梦幻之星网络版》。该消息的公布可以说是出乎了不少玩家的意料，同时也使得许多支持GAMECUBE的玩家倍感兴奋，许多玩家都希望能够早日见到这款游戏，而目前该游戏的制作公司Sonic Team的领导人中裕司对外发表了对这款游戏的看法。

中裕司表示：他非常希望GAMECUBE版《梦幻之星网络版》能够对应网络连线(听起来似乎有点傻，不对应网络连线算什么网络版)，而这个可能性还相当高，因为GC本身就具备56K数据机和宽频网络的规划。在今年E3展上，由于他们只花了一个月的时间把DC版《梦幻之星网络版》移植到GAMECUBE上，因此没来得急增加网络连线，所以仅仅以画面分割的方式提供多人游戏功能。不过GAMECUBE版《梦幻之星网络版》要加入网络连线功能是绝对没问题的，只要任天堂来得及推出GAMEUCBE的数据机，Sonic Team就一定不会让玩家们失望！



HARD WARE 松下版GAMECUBE曝光

在昨天召开的美国E3展上，任天堂北美分公司社长岩田表示该公司在本次展会上将以"Nintendo Difference"为主题，而之所以命名为"Nintendo Difference"，主要有以下四个含义：一是革新，二是品质，三是角色开展，四是目前为止的财产。

任天堂话是这么说的，实际上也是这么做的，在本次E3展上

任天堂公布了不少玩家们关心的消息，首先是该公司的次世代主机 GAMECUBE 日版的发售日定在了今年的 9 月 14 日，而北美版的发售日则为 11 月 5 日，至于欧版大概要等到 2002 年了，至于该主机的价格目前还没有明确的发表，但是 Xbox 的价格为 299 美圆，相信任天堂一定会作为参照的。

另外，由日本松下公司生产的 GameCube DVD Player 在本次展会上也有介绍，这款松下版 GameCube 最大的特点就是除了可以玩 GAMECUBE 游戏外，还可以观看 DVD 光盘，这大概是受了 PS2 的影响吧！

SOFT WARE 《街霸 ZERO3》将移植 GBA

看到这则消息你一定大吃了一惊吧！连我也吓了一跳呢！没想到《街霸 ZERO3》竟然会出现在 GBA 上，这对于 GBA 可绝对称得上是一大挑战呀！

CAPCOM 在 E3 展上正式宣布将把该公司的超人气格斗游戏《街霸 ZERO3》移植到任天堂的 32 位掌机 GBA 上，而说到《街霸 ZERO3》喜欢格斗游戏的玩家应该没有不知道吧！该游戏除了在街机上大受欢迎外，还分别在 PS、SS 以及 DC 上推出过各有特色的移植版，而本次登陆 GBA 不知道会不会有什么新的特色。

SOFT WARE PS2 再出新花样——赛火车

说起赛车类型的游戏，那简直可以用多如牛毛来形容了，这种类型的游戏已经成为了游戏界中不可缺少的一部分，而做得好的赛车游戏如今也是不在少数，什么《GT 赛车》、《山脊赛车》、《SEGA 拉力》等等。不过这些赛车游戏似乎种类游戏单一，无非是什么跑车、摩托车，稍微有点奇怪的也无非就是大卡车，都快让人玩腻了。不过最近日本 Syscom 开发了一款 PS2 赛车游戏绝对是你见都没见过，该游戏的主角是火车，而名字听起来就更酷了——《疯狂火车(Tetsu－1 Train Battle)》。

这款游戏和 HUDSON 公司的火车游戏《电车 GO》完全不是一个种类。该游戏就是一款纯粹的飙车游戏，看看谁的火车跑的快，当你看到自己的火车拖着长长的车厢在铁轨上狂奔的时候，一定有一种非常爽快的心情吧？另外如果当你看对手不爽的时候，还可以通过变轨道去撞他，当然游戏中那些挡在你面前的小汽车就更不在话下了。





怎么样，这种类型的赛车游戏是你闻所未闻见所未见过的吧？如果你想体验一下疯狂野性感的话，就千万别错过这款游戏！







SOFT WARE 新天地豪华制作《永远的伊苏 2》即将推出！

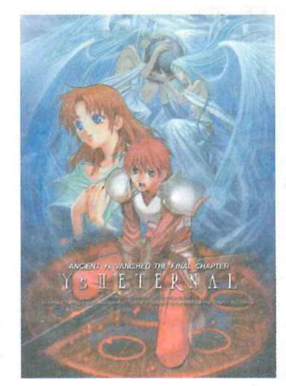
【北京，中国 2001 年 5 月 29 日讯】由日本著名游戏厂商 Falcom 制作，全球累计销量突破 240 万套的日式 ARPG 的 NO. 1，伊苏经典系列最新作《永远的伊苏 2》简体中文版，新天地将于 2001 年 7 月隆重推出。

“伊苏”系列自 1987 年诞生以来的 10 年中，一直在 PC 角色扮演类游戏中占有重要的地位，并受到无数玩家的青睐和好评。自从 Falcom 在 98 年推出《永远的伊苏》后，更是将这一系列推向了前所未有的高潮。经过 2 年多的重新制作之后《永远的伊苏 2》终于面世了。在游戏中你将继续扮演红发少年亚特鲁，继前作的大决战后，昏迷的亚特鲁在两名女神的保护下，来到了美丽的小镇兰斯，遇到了少女莉莉娅。亚特鲁的使命是将前作的 6 本伊苏之书返还到神官手中，新的冒险也就此展开。

《永远的伊苏 2》将向你展现个人电脑上 A·RPG 的最高杰作的魅力。通俗易懂的剧情和任务设定，淋漓畅快的操控手感，魄力十足的打斗效果，都完全秉持了《伊苏》系列的游戏精髓。而新增的《冒险日志》将会记载冒险行动中主人公的遇到的人以及对话、怪兽的数据也都会象小说一般地自动记录在日志中，魔法物品、装备以及攻击技的种类与效果也大大增强，可以说在各方面都是一次质的飞跃。

据悉，新天地此次将发行豪华版和标准版两个不同的版本，定价分别是 98 元与 48 元。标准版中包含了 2 张《永远的伊苏 2》游戏光碟以及一本精美印制的中文说明书，而《永远的伊苏 2—豪华版》将以 3 大特典的形式充分体现其豪华的制作。特典 1：首次以动画＋游戏相结合的形式，收录《伊苏—天空神殿》原创动画全四卷(VCDx2 日文原声，中文字幕)。特典 2：《永远的伊苏 2》主题设定光盘，这张设定光盘包含了《永远的伊苏 2》所有高品质的原创画稿，以及伊苏历代的音乐特辑，上百种桌面、图标、屏保、主题时钟。特典 3：豪华印制的伊苏特辑，与标准版说明书不同的是豪华版说明书将采用不同的形式印制，它不仅是一本说明而且是一本极具收藏价值的游戏资料。并且游戏中还会附赠一张精美的大幅海报。

目前，《永远的伊苏 2》还正在紧张的汉化过程中，相信在 7 月玩家将见到一款经过高水准制作的游戏。



游戏名称：永远的伊苏 II
制作厂商：日本 Falcom
国内代理：新天地互动多媒体
游戏类型：ARPG
运行环境：PII 200，32MB 内存，支持 640x480、256 色，完全兼容 Direct7.0 显卡，支持 DirectSound 声卡
游戏容量：标准版：2CD
豪华版：5CD
建议价格：标准版：48RMB
豪华版：98RMB
国内上市：2001 年 7 月




闻

E3 看任天堂的未来

文/darkbaby

2001年E3大会，任天堂应该达到了预期的宣传目的。不但令既得利益者索尼PS2黯然失色，同时也成功压制了将与NGC同时登场的微软Xbox不可一世的气焰！

在商业运作上任天堂表现出了前所未有的果决，正式确定Gamecube将在今年先后在日美发售，北美地区会比Xbox提高三日推出（11月5日）。必将使得对手的行销计划遭受重大挫折。这次展会Gamecube的宣传工作将以"Nintendo Difference"为主题，而之所以命名为"Nintendo Difference"，主要有以下四个关键含义：一是革新、二是品质、三是角色开展、四是目前为止的财产。从本次展出的一系列游戏我们可清楚了解这个主题贯穿始终，体现出面临电子游戏产业大变革时期这一昔日霸主的全新风范！

一"革新"

任天堂常被许多目光短浅人士视为陈旧保守的象征，事实上该厂商一直在TV游戏业领导着潮流！历代主机的推出都引起极大轰动，从FC的十字键、SFC的LR键乃至回旋放缩机能、N64的类比摇杆和震动包也领时代之先！NGC主机外观的洗练朴实同样体现了现代工业的发展趋势；集数代之大成的手柄设计隐藏着许多未知的奥秘。此次任天堂最大的进步就是毅然摒弃了使用了十多年的卡带转而以流行的DVD做为软件载体。虽然这样做使任天堂多年掌握的卡带媒体的技术和经验付诸东流，但大容量的DVD必将使其游戏理念得到更充分的诠释！与此同时也提升了和软件开发商及玩家的亲和力。

NGC的软件方面准备充分，主打游戏《路易大冒险》虽然没有《马里奥64》那样从2D向3D进化的革命性突破，却也将任天堂传统的童话式娱乐表达方式发挥到淋漓尽致。其余诸如《任天堂全明星大乱斗2》、《水上摩托艇》、《永恒的黑暗2》、《大金刚赛车》、《宇宙战士》等大批名作续篇也令人耳目一新，涵盖范围也极其广泛！值得注意的是《Pikmin》等新形态原创作品的出现；《Pikmin》类似世嘉《太空频道5》的游戏方式将吸引更高年龄层次的玩家。即使在《任天堂全明星大乱斗2》等这样的游戏中也出现了角色摆酷和男女主角表示亲昵的镜头说明任天堂已经充分意识到突破固有玩家年龄层的必要性！任天堂真正像《马里奥64》那样的革命性的软件并没有出现在E3大会，可以预见的是这种划时代的游戏很快就会登场！任天堂一直对宽带网络游戏的开发讳莫如深，前北美任天堂最高执行者荒川实近期的发言中我们可以看出该厂商的良苦用心："从目前来看单纯的游戏很难再有大的突破，只有将家用机、掌机以及网络等三者完美联系在一起才可能实现我们追求的那种无所不在的娱乐！"比之微软和索尼，任天堂并没有刻意宣传似乎也缺乏经验，事实上任氏很早就已经致力于网络的研究，从最初SFC的XBAND和卫星通信到64DD积累了许多宝贵经验，世嘉的大力提携也将使NGC的网络机能得到充分发挥。（可靠消息称Gamelot正秘密开发NGC《光明力量网络版》）

现时点NGC最大的创举就是实现了与GBA的联动，机能优异的GBA数据传输速率达到了2Mb，而且能直接当作NGC手柄使用，很多全新的娱乐概念将因此得到实现！

二"品质"

无论NGC的硬件和软件两方面都体现出任天堂对产品的严格要求。从E3展示的游戏画面来看NGC未必是机能最强劲的新世代主机，却是一台市场定位极为成功的低价高效主机，一万九千八百日元的价格足以让许多犹豫的玩家下定决心！为了控制成本任氏早在1998年初已经同IBM等顶级厂商秘密接触，山内溥向来认为"生产出商品一定要赚钱，否则根本没有推出的必要。"任天堂并不想仿效索尼、微软那样亏血本低价倾销高性能主机，去年底以来半导体不断低迷的价格也促使任天堂的"海豚计划"得以顺利实施。由于NGC去除了观看DVD等一些次要机能把成本压到了最低，据称目前NGC的价格尚有一定盈利余地，这在三家竞争厂商中是绝无仅有的。

低价不等于低质！NGC的总体性能也十分令人满意，最鲜明的是继承了任氏主机发色数出众的特点，《路易大冒险》的阴深晦暗、《任天堂全明星大乱斗2》的缤纷绚烂无不恰到好处，展示中虽然像Xbox许多游戏中夸张的渲染并不多见，但ATI的高精度显示技术得到了充分体现，看过《水上摩托艇》真实的波光水影不禁令人赞叹不已，《路易大冒险》中路易的身影随着灯光的变化而不断改变，这样的效果PS2很难实现。GAMECUBE内建27 MB的内存，所采用的是MoSys生产的1T－SRAM。MoSys表示由于1T－SRAM的每一位只采用一个晶体管，因此1T－SRAM的记忆密度较现行的4晶体管或6晶体管架构来得高，且其逻辑架构与传统兼容，因此使用的装置并不需要因此而进行更改。虽然不能亲身体验NGC的音响效果，Factor5的实力也值得信赖！N64初期的名作《星际火狐64》以其音乐体现的完美空间感被美国权威音乐杂志点评为"发烧级"。此后《星战前传－－出击罗格中队》又实现了清晰流畅的全程语音，这一切都归功于Factor5独到的音响处理技术。技术应用到以DVD为载体的新主机上必将会有更出色的表现！

"出手即是精品！"

连任天堂的竞争对手也不得不佩服其高超的软件制作水准。著名软件《瓦里奥》的开发者出石武宏透露社长山内溥虽已耄耋之年仍关注软件的开发工作，几乎每个本厂游戏山内都亲身体验并提出合理建议，这在各大厂商的领导者中极为罕见。

山内溥深知软件质量的重要性，他一再重复宣扬"游戏是可以不玩的！"这一危机理论，只有不断创新和保证品质才能获得消费者的青睐。任天堂的游戏以健康、不刻意宣传暴力受到全世界儿童及其父母的信赖，为了应付玩家日益变化的口味，任天堂不断探索新的娱乐手段来满足需求。N64在商业上不是最成功的主机，但在开拓崭新游戏方式上却贡献极大，《马里奥64》、《撒尔达64》等软件成为3D游戏时代初期的标志性产品，《口袋妖怪剧场》的推出真正体现了和掌机联动的巨大经济价值和艺术价值，《元气的皮卡丘》革命性的采用话筒对角色进行控制。NGC的机能远比前任主机强大，许多N64无法实现的想法将逐步得到实施。仅从E3会场公布的游戏来看任天堂的制作态度依然十分严谨，对软件兴奋点的控制更为娴熟！会场上各种年龄层次的试玩者为操着吸尘器到处捕捉鬼魂的路易开怀大笑、也禁不住在彼《全明星大乱斗》中紧张生动的场景感染得大呼小叫…三天的展会西馆任天堂的展区始终保持着最高的人气，如果能亲身目睹那老幼咸乐的景象相信绝大多数的人都会改变"任天堂游戏只适合儿童"的看法！

三"角色开展"

马里奥、撒尔达、皮卡丘、卡比、大金刚、扎姆斯… 任天堂拥有着世界上数量最多且最具知名度的游戏角色！ 回顾一下游戏软件销量的排行榜，任天堂那些熟悉的名字占据了大量的位置。 累计销量接近两亿的《马里奥系列》是软件史上不可逾越的巅峰！构筑最大游戏周边市场的新神话《口袋妖怪》。 销量凌驾Quake系列达成射击类游戏最高销量的《007黄金眼》（全球七百万本）。 更有获得史上最优秀A－RPG美誉的《撒尔达传说64－时空之笛》。 灵活利用品牌方面任天堂的运作手段值得推奖。仅以《马里奥》系列分析，多年来衍生出《马里奥赛车》、《马里奥拼图》、《马里奥医生》、《马里奥RPG》、《马里奥网球》等十几种几乎涵盖所有游戏种类的产品。巨大的品牌效应和游戏本身的高品质造就了一批百万级的大作。去年圣诞节发售的N64版《马里奥聚会3》仅日本就已经突破了百万的出荷量。仅仅一个小游戏的集锦就能有如此销量不能不归功于任天堂强大的品牌号召力！

所谓的"角色开展"就是最大限度发挥任天堂现有品牌角色的价值。自社开发续作的同时还将和有实力的第三方厂商紧密合作，历史上同Square共同开发《马里奥RPG》、委托开发Hudson《马里奥聚会》、Capcom协同制作GB版《撒尔达传说》等都是成功的范例。任天堂决心将这种有效的方式在NGC上延续下去，目前所知Gamelot的高桥宏之兄弟继《马里奥高尔夫64》等两款竞技游戏大受欢迎后将继续在NGC上制作同类型软件。Hudson《马里奥聚会》也将转移平台。

如何保持品牌角色的长盛不衰历来是游戏厂商重视的课题，很多过去知名的角色因年代久远而湮没，这点即使任天堂也不能幸免！Hal研究所的岩田聪在偶然的机会亲眼目睹几个小孩误将任天堂著名ACT游戏《宇宙战士》的主角萨姆斯当作成蛋超人后深有感触。随即诞生了一款集结大批任天堂明星角色名为《任天堂全明星大乱斗》的游戏，这款全球八百万销量的软件旨在回顾历史、唤起玩家的怀旧之情。由于前作的成功第二弹也将作为NGC的首发软件再次登场，E3展会上该软件的受欢迎程度不亚于主打作品《路易的公馆》。

全球火爆的《口袋妖怪》也将是任天堂在未来商战中制胜的关键。即使在N64形势最为不利的情况下任氏也没有轻易放出胜负手（在N64上制作《口袋妖怪》的RPG）。这次由宫本茂和田尻智亲自领队开发的NGC版《口袋妖怪》RPG势将肩负起重要的使命！据说这将是一款将TV主机、掌机和网络三者紧密结合起来的划时代产品，如果成功的话必将极大促进主机的销售和推动网络的发展。

四"目前为止的财产"

这里所指的财产并不是单指任天堂的现金和不动产，而是泛指该厂商参入游戏业二十多年来蓄积力量的总动员！这包括了资金、技术力、生产力、协作关系、销售渠道等许多方面。

任天堂动用了创社以来最大资金支出进行GAMECUBE的开发和推广工作，仅与IBM的合约就价值十亿美圆以上。任天堂还计划斥资四亿美圆进行NGC的前期宣传工作（N64发售前宣传约六千万美元）。有关方面估算NGC仅前两年的费用支出将达三十亿美圆之巨！虽然任天堂目前的流动资金已逾七十亿美圆，NGC的成败也将关乎社运安危。

拥有诸多知名软件品牌是任天堂的宝贵财产，但更弥足珍贵的是以宫本茂、岩田聪等为首的一批优秀开发人才！十年生聚任天堂的开发队伍已经颇为壮观，形成了许多独立开发团队（宫本茂《马里奥》、《撒尔达》系列、田尻智《口袋妖怪》系列、岩田聪《星之卡比》、系井重里《Mother》系列、加贺昭三《火焰纹章》系列），此外原Square菊田裕树（《圣剑传说》开发人员）等引入使得实力更为提升！为了重铸辉煌这些制作团队进行了总动员，单只加贺昭三目前就负责三款《火焰纹章》的开发工作，其中一款将可能对应网络。

任天堂还加紧和第二方厂商的合作，Rare、William、Factor5、Quest、Gamelot等也正在开发大量NGC、GBA专用游戏。

与第三方的协调工作也开展了很久，目前全球约九十家厂商宣布参入NGC的软件开发，目前最为热心的却是昔日的竞争对手世嘉。世嘉不但提供了十款游戏，还积极帮任天堂开展网络的构建工作。过去XBAND、64DD的推广时期任天堂就和NTT保持良好关系，NTT希望能从NGC的网络服务中获得收益！

任天堂还积极开拓销售渠道。除了日本劳森便利等历史合作伙伴外，据悉Digicube继贩卖GBA主机后参与NGC的预约销售。被誉为销售奇才的原美国任天堂总裁荒川实（山内溥女婿）将负责统括NGC、GBA的全球营销工作，任天堂能发展到现在的规模荒川实功绩至伟，FC在北美登陆、SFC后来居上最终打败世嘉MD、N64在本土销售不利情况下北美独领风骚，都体现荒川实过人的手腕。荒川实还善于联络软件商和销售商的关系，此人的调职不但是为了强化销售渠道，从深层次看也是任天堂最高权力层即将更替的预兆！

综观本次E3大会任天堂圆满达成了软件得分、硬件不失分的初衷。我们可以认识到制霸掌机市场绝非任天堂的最终幻想，经过数年的卧薪尝胆意在重新夺回TV主机市场的领导地位。目前来看任天堂的实力达到了最巅峰状态，但其面临的竞争对手也空前强大！一个是技术的化身索尼；另一个则是拥有大量资金和WIN系统的微软。未来的市场竞争将比以往更加惨烈！索尼PS2有一年先行之利又有Square等大力协助、微软Xbox则拥有史上最庞大的开发阵营，任天堂在E3展会虽然风光无限，但来自第三方的提携微乎其微，除了世嘉外日美大厂商多采取观望态度，如何拉拢第三方厂商仍将是摆在任天堂面前的最大课题！

成功的第一步已经迈出！愿任天堂好运。

最后以任天堂的社名做为结束语：

"谋事在人、命运任天！"

SEGA
SEGA GROUP





游戏娱乐迈向新世纪的强强联手——天人互动与日本SEGA共拓中国电脑游戏市场

新世纪的第一个年头，在产业和社会影响等方面沉寂多时的中国游戏市场还处于一片形势尚未明朗的状态。而在这个时候，国际游戏市场上的巨头企业，SEGA公司与国内游戏软件的新生代企业——天人互动软件技术有限公司，于6月6日在北京嘉里中心就双方合作协议的签署所召开的新闻发布会，就显得格外引人注目。这不仅意味着代表世界当今最高水平的电脑游戏将在SEGA的旗号下蜂拥进入中国市场，更预示着在国内游戏软件企业一直处于低迷状态的时候，一个新的声音开始出现——“我们致力于中国游戏娱乐产业的推进和发展”，天人互动董事长汪华峰先生如是说，“作为在世界游戏产业界久负盛名的SEGA公司，除具有先进的管理、优秀的人才和产品，更有为我们所欣赏的对游戏娱乐文化的创造和推动。中国悠久的历史中从来都不缺少对于游戏及其文化的理解和创造性智慧，在21世纪的今天，我们也更没有理由不能创造出属于我们自己的游戏娱乐产业和游戏文化。为此，天人互动愿意与所有致力于这一目标的同行共同努力。”来自SEGA公司的石原伸彦先生则表示：中国是一个开拓空间广阔的大市场，SEGA公司始终关注中国游戏市场的成长和发展。这次我们选择天人互动作为我们的电脑游戏产品在中国市场代理、汉化和销售的合作伙伴，是经过认真的考察和斟别后方才加以确认的。我们对天人公司的经营理念和宗旨是理解和认同的，我们相信他们会做得更好，希望这次的合作是双方今后更多合作的良好开端。

一直以来，关于游戏和游戏行业在各种舆论媒体和信息产业的结构讨论中，都存在着大量的分歧意见。怎样“寓教于乐”、玩物是否一定“丧志”等等的话题不绝于耳。但是，争论最终都没有一个明确的结论，而中国自己的游戏却也始终未能够形成可以进入自身良性循环的产业化进程。当我们的国产游戏和国内游戏企业在生存和死亡之间苦苦挣扎的同时，国际游戏娱乐产业的兴旺和发展却已经达到了令人无法忽视的地步，海外的游戏软件已形成年60亿美元的市场。当今社会的发展和进步已经促使我们不能漠视娱乐和游戏在人们生活中的重要地位，而因为娱乐和游戏而产生的巨大消费市场，潜力之大更是引得无数“英雄竞折腰”。因此，如何去理解融合了传统文化熏陶与现代生活方式洗礼的当代消费群体在游戏文化上的喜好和品味、进而用属于我们的传统和价值观的新型游戏与游戏文化观去占领这个市场，形成我们自己的民族游戏产业，这是每一个置身信息时代、网络时代的人们，无论是否玩游戏，都必须面对和思考的问题。正是本着这样一种思考和深层的理解，天人互动——这样一个带有浓郁本土文化色彩和底蕴的游戏企业在今年年初诞生了。

天人互动公司致力于游戏产业化的推进和中国本土游戏文化的建设，是数码游戏娱乐、自主开发与产品引进并举的企业。公司经营管理团队均是来自业内在游戏企业经营、软件营销、市场策划等的精英人士。天人互动经营的是产品，更是一种文化，他们认为：我们这个民族自古就不缺乏游戏的创造和流传，享受快乐的游戏乃是人性中固存的一部分，虽然我们在现代游戏产业的发





展进程中与发达国家和地区有着一定的差距，但随着市场经济的持续发展、国民收入的提高和休闲娱乐意识的加强、现代游戏娱乐方式的普及和拓展，天人互动坚信中国数码游戏娱乐产业的春天一定会到来，并立足在这个过程中发挥自己的能量，在政府管理部门和同行业同仁的共同努力下推动和促进它的早日到来。

崛起于60年代初的日本SEGA，从诞生时起至今始终是世界游戏产业的领头羊之一。它在不同时期的软硬件产品都成为人们乐此不疲的互动快乐工具。今年年初以来，SEGA经过调整，专注各游戏平台的软件开发并矢志成为在全球游戏内容领域的领导者。这次SEGA和天人互动首批签约并在年内陆续发行的14个产品，如《樱花大战》系列、《VR战士》、《索尼克》（又译为《音速小子》）系列、《死亡之屋》系列等大都是SEGA公司的经典之作，这些产品在海外市场的成功表现增强了双方的合作信心，同时也表明SEGA以此正式进入中国市场并加以相当的重视。





参加会议的有国家新闻出版署、信息产业部、科技部、北京市新闻出版局、中国软件行业协会、北京市软件行业协会、中国版权认证中心等政府和相关部门领导；有来自连邦软件、晶合软件、万众合力等流通渠道的合作友商；以及来自通讯社、广播电视、报纸杂志、互联网等不同形式媒体的70余位记者。

预计年内上市的14款SEGA游戏软件的中文版

月份	游戏
6月	死亡之屋(The House of the Dead)(中文版)
	VR战士2(Virtua Fighters PC)(中文版)
	音速小子四合一(Sonic 4 in 1)(中文版)
7月	东京番外地(Last Bronx)(中文版)
	死亡打字员(The Typing of the Dead)(中文版)
	樱花大战(Sakura Wars)(中文版)
8月	钓鱼高手(GET BASS)(中文版)
	死亡之屋2(The House of the Dead 2)(中文版)
	电脑战机(Virtual On)(中文版)
9月	樱花大战2(Sakura Wars 2)(中文版)
	SEGA巡回车大赛(SEGA Touring Car)(中文版)
10月	深海霸王(SEGA MARINE FISHING)(中文版)
	VR特警2(Virtua COP 2)(中文版)





新作发售表

ACT	动作	SLG	模拟
PUZ	解迷	SPT	体育
RAC	赛车	SRPG	战略 RPG
RPG	角色扮演	TAB	桌上
STG	射击	ETC	其它

PLAYSTATION

发售日期	游戏名称	厂商	价格	类型
6月12日	LUNA WING～超越时空的圣战～	翔泳社	6800日圆	RPG
7月	元祖！动物占卜 ＋ 恋爱占卜 PUZZLE	CULTUREBRAIN	4300日圆	ETC
2001年夏	东京魔人学园外法帖	A. A. E	未定	AVG
	FRIENDS～青春之光辉～	NEC	6800日圆	AVG
	ONE PIECE MANSION	CAPCOM	未定	PUZ
	SuperLite 1500 Series	ASULT	1500日圆	AVG
	MEMORIAL☆SERISE SUNSOFT Vol. 1	SUNSOFT	2800日圆	ETC
	大家的饲育教室 大甲虫编	DYNA	5800日圆	SLG
	ZOIDS BATTLE CARD GAME～西方大陆战记～	TOMY	5800日圆	SLG
	很喜欢网球！	TONKIN HOUSE	未定	SPT
	SUMMON NIGHT 2	BANPRESTO	未定	RPG
秋	ZANAC x ZANAC	COMPILE	未定	STG
	EX DRIVER THE GAME(暂名)	BANDAI	未定	RAC
发售日未定	OFFICAL F1 RACING(暂名)	IDOS	未定	RAC
	真．女神转生 II	ATLUS	未定	RPG
	真．女神转生 if…	ALTUS	未定	RPG
	传说蒙面人之遗言(暂名)	WIZARD	未定	AVG
	DOKIDOKI PRETTY LEAGUE Lovely Star	XING	6800日圆	SLG
	KNIGHTS OF GENISIS～神之黄昏	ESCOT	5980日圆	SRPG
	MERCURIUS PRETTY	NEC	未定	SLG
	MAIN ROTAR(暂名)	F. C. E	5800日圆	STG
	阪田吾郎九段之连珠 BPV	CULTURE BRAIN	1500日圆	TAB
	VIRTUAL 飞龙之拳 DASH	CULTURE BRAIN	1980日圆	FIG
	本格对战将棋「圣」BPV	CULTURE BRAIN	1500日圆	TAB
	恋爱麻雀「FEI VALID」	CULTURE BRAIN	4800日圆	TAB
	ARKS 1000～目标！究极之召唤师～	CLEF INVENTION	未定	AVG
	Family Prize 1500 Series King of Bowling 2～Professional 编～	C. J. E	1500日圆	SPT
	Family Prize 1500 Series 职业棒球 热斗 PUZZLE STADIUM	C. J. E	1500日圆	PUZ
	WOODY WOODPECKER GO! GO! RACING	KONAMI	OPEN价格	RAC
	GRINCH	KONAMI	未定	SPT
	Dinobreeder another progress	J. WING	5800日圆	ACT
	私立凤凰学院 PURE HEART 1年生编 写实版	J. WING	3800日圆	SLG
	私立凤凰学院 PURE HEART 2年生编 写实版	J. WING	3800日圆	SLG
	私立凤凰学院 PURE HEART 3年生编 写实版	J. WING	3800日圆	SLG
	FOUR TAO HUMAN	SYSTEMS	2500日圆	PUZ
	爆弹小子 SCOOP THE KID(暂名)	Tears	未定	AVG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HUMSTAR	1500日圆	PUZ
	TIE BREAK BODY		未定	SPT
	成为职棒队监督吧！	BANDAI	6800日圆	SLG
	PILE－UP MARCH PROCEED	UNI	5800日圆	SLG

PLAYSTATION2

发售日期	游戏名称	厂商	价格	类型
7月5日	DREAM AUDITION 3(暂名)(CD－ROM)	PCCWJ	6800日圆	SLG
19日	Final Fantasy X(DVD－ROM)	SQUARE	8800日圆	RPG
	牧场物语3～心中燃起火炎～(CD－ROM)	VICTOR	6800日圆	SLG
7月	GENERATION OF CHAOS(媒体未定)	IDEA FACTORY	6800日圆	SLG
	NET KARAOKE(CD－ROM)	ERUCO SOFT	6800日圆	ETC
	ZEONIC FRONT 机动战士高达0079(DVD－ROM)	BANDAI	6800日圆	ACT
8月	GLOBAL FOLKTALE(媒体未定)	IDEA FACTORY	未定	SLG
	GOLF NEVIGATOR VOL. 3(CD－ROM)	SPIKE	3800日圆	SPT
	GOLF NAVIGATER Vol. 4(CD－ROM)	SPIKE	3800日圆	SPT
10月	暴乱公主(DVD－ROM)	角川书店	6800日圆	RPG
2001年夏	筋肉番付 MUSCLE WARS 2001(媒体未定)	KONAMI	OPEN价格	ACT
	对局麻雀 在网上食胡！(媒体未定)	???	未定	TAB
	MIGHT AND MIGIC～DAY OF THE DESTROYER～(DVD－ROM)	IMAGINEER	6800日圆	RPG
	DEVIL MAY CRY(媒体未定)	CAPCOM	未定	AVG
	TAM TAM PARADISE(CD－ROM)	G. A. E	7800日圆	ETC
	AGE OF EMPIRE 2～AGE OF KINDOM～(暂名)(媒体未定)	KONAMI	未定	SLG
	ANIME 英会话 十五少年漂流记(媒体未定)	SUCCESS	3800日圆	ETC
	ENJOY MAGIC SERIES vol. 1(媒体未定)	SUNSOFT	未定	ETC
	机甲世纪 G BREAKER(媒体未定)	SUNRISE	未定	SLG
	铁1～电车 DE BATTLE！～(媒体未定)	SYSCON	未定	RAC
	FLYING CIRCUS(暂名)(媒体未定)	SYSCON	未定	
	SkyGunner(CD－ROM)	SCE	未定	STG
	与 TORO 的假期(暂名)(媒体未定)	SCE	未定	ETC
	PARAPPA RAPPER 3(暂名)(媒体未定)	SCE	未定	SLG
	大家的高尔夫球 3(媒体未定)	SCE	未定	SPT
	山手线205系(暂名)(媒体未定)	SCE	未定	SLG
	MISSING BLUE(DVD－ROM)	TONKIN HOUSE	未定	AVG
	ACE COMBAT 4 shattered skies(DVD－ROM)	NAMCO	未定	STG
	EVERGRACE 2(DVD－ROM)	FROM SOFTWARE	未定	RPG
	KING'S FIELD IV(DVD－ROM)	FROM SOFTWARE	6800日圆	AVG
	NBA HOOPZ(媒体未定)	MID WAY	未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2(媒体未定)	MID WAY	未定	SPT
	EXHIBITION OF SPEED(DVD－ROM)	TAITAS JAPAN	5800日圆	RAC
秋	SILENT HILL 2(暂名)(媒体未定)	KONAMI	未定	AVG
	GAUNTLET DARK LEGACY(媒体未定)	MID WAY	未定	ACT
	SPY HUNTER(媒体未定)	MID WAY	未定	ACT
冬	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBRTY(DVD－ROM)	KONAMI	未定	ACT
	Xenosaga(媒体未定)	NAMCO	未定	RPG
	TRIANGLE AGAIN(媒体未定)	MIG	未定	AVG
2001年	幻想水浒传 II(媒体未定)	KONAMI	未定	RPG
	WTA Tour tennis(暂名)(媒体未定)	KONAMI	未定	SPT
	ROBOCOP(媒体未定)	TAITAS JAPAN	未定	ACT
	DIGITAL HOLMES(暂名)(CD－ROM)	A. S. W	5800日圆	AVG
	GROWLANSER 2(媒体未定)	ATLUS	未定	RPG
	TYPHOON(暂名)(媒体未定)	IMAGINEER	未定	SLG
	RALLY HARD(暂名)(媒体未定)	IMAGINEER	未定	RAC
	机动新撰组 萌牙之剑(DVD－ROM)	ENTER BRAIN	未定	RPG
	POINIE'SPOIN(DVD－ROM)	SCE	5800日圆	ACT

DREAMCAST

发售日期	游戏名称	厂商	价格	类型
7月	老虎机帝王 DREAM SLOT 1	MEDIA	未定	SLG
8月8日	ELDORADO GATE 第6卷	CAPCOM	2800日圆	RPG
8月预定	老虎机帝王 DREAM SLOT 2	MEDIA	未定	SLG
10月10日	ELDORADO GATE 第7卷	CAPCOM	2800日圆	RPG
2001年夏	CANDY STRIPE～看不见的天使～	SEGA	未定	SLG
	恶狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	未定	FIG
	MONSTER BREED	NEC	未定	SLG
	ALIEN FRONT	SEGA	未定	ACT
	转转温泉(暂名)	SEGA	未定	ETC
	GetBass 2	SEGA	未定	SPT
	DYNAMIC GOLF	SEGA	未定	SPT
	创造打比赛马 2(暂名)	SEGA	未定	SLG
	SUPER RUN ABOUT～三藩市 EDITION～	CLIMAX	未定	RAC

GAMEBOY COLOR

发售日期	游戏名称	厂商	价格	类型
6月1日	名侦探柯南～被诅咒的航道～	BANPRESTO	4500日圆	AVG
15日	元祖！动物占卜 GB＋；恋爱占卜方程式	CULTURE BRAIN	4300日圆	ETC
28日	STAR OCEAN BLUESPHERE	ENIX	5800日圆	RPG
6月预定	POCKET COOKING	J－WING	4200日圆	ETC
6月预定	ZOIDS 白银之兽机神	TOMMY	4500日圆	RPG
7月26日	超 GALS！寿兰	KONAMI	4800日圆	ACT
7月27日	真女神转生 TDC SEMINAR	ENTA－BRAIN	5200日圆	TBL
7月预定	风来之西林——不可思议的迷宫	CHINSOFT	未定	RPG

GAMEBOY ADVANCE

发售日期	游戏名称	厂商	价格	类型
5月25日	FINAL FIGHT ONE	CAPCOM	4800日圆	ACT
6月21日	TACTICS OGRE 外传 THE KINIGHT OF LODIS	任天堂	4800日圆	RPG
6月29日	CHORO Q ADVANCE	TAKARA	未定	RAC
6月预定	EX MONOPOLY	TAKARA	5800日圆	TBL
7月6日	龙之战士	CAPCOM	4800日圆	RPG
12日	麻雀刑事	HUNDSON	5800日圆	RPG
13日	STREET FIGHTER IIX	CAPCOM	未定	FIG
14日	MARIOKART ADVANCE	任天堂	4800日圆	RAC
19日	风之古罗罗	NAMCO	5300日圆	ACT
7月预定	黄金之太阳	任天堂	未定	RPG

WONDER SWAN COLOR

发售日期	游戏名称	厂商	价格	类型
5月24日	口袋中的多啦A梦	BANDAI	4500日圆	SLG
31日	落雀 for Wonder Swan Color	BANDAI	2980日圆	PUZ
6月21日	ULTRAMAN 光之国之使者	BANDAI	4980日圆	ACT
28日	SD GUNDAM GGENERATION GATHER BEAT 2	BANDAI	4980日圆	SLG
	东风庄	BANDAI	4500日圆	TBL
6月上旬	幻想魔传最游记 retribution	MOPAK	4500日圆	TBL
7月5日	BLUE WINGS BLITZ	SQUARE	4700日圆	RPG
26日	LAST ALIVE	BANDAI	4800日圆	AVG
7月预定	DIGIMON MEDORE	BANDAI	3980日圆	RPG
7月预定	STAR HEART	BANDAI	4980日圆	RPG
8月预定	机动战士 GUNDAM VOL. 2	JABURO	4980日圆	SLG

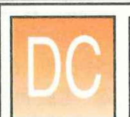
NEO GEO POCKET COLOR

发售日期	游戏名称	厂商	价格	类型
夏季预定	SNK VS CAPCOM 激突 CARD FIGHTERS 2	SNK	未定	TBL

GAME游戏榜中榜

TOP 10

TOP 10 月间游戏销量榜 (5.11~6.10)

排名	画面	机种	游戏名	类型	评语	厂商	发售日	销量
1		 PS	尤特那英雄战记~泪指环物语	S·RPG	PALADIN:太多想说的了,说呀说呀……怎么都说不完	ENTERBRAIN	2001年5月24日	50万1433
2		 PS2	GT 3	RAC	E·T:我还是想开山脊赛车	SCE	2001年4月28日	20万2896
3		 DC	疯狂出租车2	RAC	Laser:千万不能让公司的司机玩这款游戏	SEGA	2001年5月31日	17万4523
4		 GBA	恶魔城~月轮	A·RPG	CARL:可恶,没有GBA,只能用模拟器了	KONAMI	2001年3月21日	16万6280
5		 PS	机器人大战α外传	S·RPG	Laser:咦?还在榜上?都忘了的说	BANPRSTO	2001年3月29日	16万0127
6		 PS	真·女神转生	RPG	E·T:迷宫,迷宫,头好晕啊…	ATLUS	2001年5月31日	15万9870
7		 DC	梦幻之星网络版 Ver.2	RPG	Laser:好想玩啊,可惜没有猫…	SEGA	2001年5月17日	13万8544
8		 GBC	勇者斗恶龙~怪物篇2	RPG	DRAGON:任天堂就是任天堂	任天堂	2001年3月9日	13万3367
9		WSC	FF2	RPG	PALADIN:FF系列里投入时间最长的一作	SQUARE	2001年5月3日	13万0125
10		 GBA	超级玛莉 ADVANCE	ACT	DRAGON:任天堂还是任天堂	任天堂	2001年3月21日	12万7020

游戏期待榜



排名	游戏名	机种	发售日	厂商	类型
1	最终幻想X	PS2	2001年7月预定	SQUARE	RPG
2	燃烧战车2	PS2	2001年冬预定	KONAMI	ACT
3	莎木2	DC	2001年预定	SEGA	FREE
4	黄金的太阳	GBA	2001年7月预定	任天堂	RPG
5	纹章传说~暗之巫女	GBA	发售日未定	任天堂	S·RPG

本月主机销量排行榜

主机	销量
PS one	11,563
PS2	100,260
DC	28,974
N64	4,855
GB	27,374
NGP	1,701
WSC	9,204
GBA	1,142,736

星辰还没回来,CLOUD又走了;DRAGON、E·T、PALADIN&Laser要写攻略,忙得焦头烂额;只剩下打杂的Mars……

5月底发售了几个期待度较高的游戏之后,似乎又陷入了低迷状态,但是《尤特那英雄战记》还是不负众望地登上了榜首,庞大的攻略挤掉了我的"游通社"的大半地盘。估计等到今年秋季X-BOX和GAME CUBE发售时会再度掀起热潮,非常值得期待。我们这些小编在游戏淡季里饱受煎熬,真希望快点度过这段艰苦时期。不过,看一看游戏期待榜上的FF10、MGSR等等,我们有盼头啊。

黎明前的黑暗并不是很漫长,我们静静地等待吧!

排行榜

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

How to win——超攻略道场

《泪指环物语》绝对是本月玩家们必玩的大作，游戏在系统上继承了《火焰之纹章》许多优点并且追加了一些新的亮点，编辑部的 BLUE，PALADIN 等人都是《纹章》忠实的 FANS，PALADIN 利用模拟器读盘快的优势将进度遥遥领先。BLUE 还是老样子，一有同伴被干掉就会发出凄惨的嚎叫，跟几年前一模一样。说实话本作中在战场上不能记录(连中断都没有)确实让人玩起来比较累，如果要是一直这样也还罢了，可偏偏有个什么可以记录的魔杖，而且还只能使用 18 次，让人既不舍得用又不能不用，这不是折磨人嘛！哎！到了杂志都作完了可游戏还是没有完成……

《真·女神转生》虽然是复刻版，游戏的风格又有点诡异，但还是要推荐没玩过 SFC 版的玩家试一试，游戏中内在的东西绝不是几个简单的合体能够体现的。有人说《女神》系列是一部神话百科全书，这种说法确实是很贴切呢！



——E·T

ユトナ英雄戦記 ティアリングサーガ TearRingSaga

文:PALADIN
剧情协力:清盛

尤特那英雄战记～泪指环物语

类型:S·RPG	厂商:ENTERBRAIN	发售日:发售中
媒体:CD－ROM	需要记忆卡容量:3 格	

正赶上编辑部搬家，即使在第一手时间拿到了这个节目，攻略它的计划仍受到极大的干扰。白天和 BLUE、DRAGON 等人一起收拾堆积成山的书、盘、电脑和书桌甚至锅、碗、瓢、盆一切的一切，回到宿舍还要接上机器拿眼睛和电视"战斗"。辛苦是辛苦，可结稿时看着手上厚厚的一摞清样，感觉——值！

在这里还要感谢清盛提供较为详细的剧情故事，使大家能在攻略这个游戏时不单只领略到该游戏的战术性，还能读懂全篇故事、掌握里贝里亚大陆复杂的人与人之间的关系。

MAP 1 登陆威尔特(ウェルト)

出击数:4 人	地形:沙滩
地点:索拉(ソラ)港	胜利条件:敌全灭

S
4 3 2 1
5 6 7 8 9
桥
☆

DATA

S:开始地点	4:武器屋	8:かわのたて
1:水兵训练所	5:道具屋	9:药草
2:WLV プラス	6:无	
3:てつの剑	7:お守り	

Story●壮大物语的开始……

在霍姆兹(ホームズ)的父亲率众掩护之下逃出格拉那达(グラナダ)的霍姆兹和琉南(リュナン)，在船头大发感慨。此时，沃根(オイケン)前来报告已经接近威尔特。于是，霍姆兹提议在索拉港登陆，因为那是离威尔特最近的港口。到了索拉港，发现这儿非常安静，沃根猜想他们的海盗船突然出现，人们因为害怕而躲起来是当然的，同时叫身为海贼的霍姆兹等人快点离开，以免带来不必要的麻烦。霍姆斯表示将前往远离索亚帝国(ゾーア)势力的伊斯拉岛(イスラ)，因为不放心琉南，便将自己的心腹加罗(ガロ)留在了他身边。霍姆斯走后，琉南向沃根询问威尔特王国会否帮助他们对抗索亚帝国，沃根向琉南解释在巴尔特(バルド)战役中罗珐尔(ロファール)王下落不明，其主力骑士团也几乎全灭，因此就算想说服他们帮忙也希望不大。因此，琉南觉得有必要先仔细考察一下威尔特国内的状况。

攻略要点

在前五个回合里大家只能在村子里活动，可以先访问各处的民家拿道具，海之战士的特技可学可不学，每人只能拥有六项特技，而琉南本身可以学会四项特技，所以还是不要让他去学的好，推荐给他学剑斗士(方便练级)，破邪，城之战士里的任两种，而加罗本身就会海之战士，所以就让阿吉斯(アーキス)或者库莱斯(クライス)去学吧。萨莎(サーシャ)和凯特(ケイト)被一队步兵狂追，不过以凯特的实力应付他们不成问题。到了第五回合桥会放下来，因此要先将四个单位摆放好以便一口气冲过去打击追击萨莎的部队(标星号的位置)。在战斗中最好把敌方的弓兵先打倒，利用加罗的攻击力削减敌人的 HP，再由琉南给予致命的一击，提升琉南的经验值。最后围攻对方主将重装骑士鲁斯(ルース)。可以用凯特和加罗削减他的 HP。损失了 HP 的单位可以回到港町的民家里，每回合都可以无条件的回复部分 HP。

MAP2 讨伐山贼

出击数:编成 5 人＋固定单位	地形:山地
地点:托拉斯(トーラス)村	胜利条件:琉南制压敌据点

Story●新的力量

在索拉遇见的两个少女是威尔特的萨莎公主以及她的近卫骑士凯特，萨莎公主从柯达(コッダ)篡权以来，经常受到迫害，所以便逃了出来，准备去向马龙(マーロン)请求援助，这正好也与琉南一行的目的相同，于是便一同来到了贝尔泽(ヴェルジェ)。在城门口迎接他们的是领主马龙之子拉菲恩(ラフィン)，他和萨莎似乎是老相识了，在他的带领下，大家见到了领主马龙，并且他答应在当地募集兵员。沃根似乎并不满马龙的小气，向他阐明此行光复祖国的目的，需要更多的兵力支持，而马龙则表示因为国中的内乱以及亲索亚帝国派宰相柯达的掌权，莉莎(リザー)王妃现在生死不明，已经没有多余的力量向里贝(リーヴェ)伸出援助之手了。宰相柯达是在王都北部的沙扎兰特家的贵族，并且性格狂妄、残忍，经常向领民征收苛捐杂税，并欺男霸女，反抗他的人都被处以极刑。之所以没有人敢对抗他，是因为在半年前的巴尔特战役中，威尔特遭受了严重的打击，以柯达为首的诸侯都希望与索亚帝国休战，而国王罗珐尔认为如果任凭索亚去信仰加泽尔(ガーゼル)教，会使世界走向毁灭，所以和忠于王室的诸侯一起上阵了，而从此国内也就没有了能够反抗柯达的力量。而贝尔泽现有的为数不多的士兵由于要保护附近的村落不受托拉斯山贼的侵扰，也不能离开。琉南听了马龙的解释，决定帮助马龙去讨伐托拉斯山贼，以后再讨论收复威尔特的事，马龙当然是求之不得，并且派儿子拉菲恩、女儿艾丝提尔(エステル)以及自己四名得力手下之一，一起前往助阵。

在这里可从贝尔泽的神官李、斧骑士艾泽基爱尔、见习骑士纳隆、古拉姆的弓战士鲁卡中选择一个。

リー（李）擅长火焰魔法及远程治疗魔法，在初期非常珍贵。但并没有什么特技，而且成长率也很低，但是收了他的话可以取得使整场战斗所受伤害减半的“まもりの杖”。

エゼキエル（艾泽基爱尔）持有“烈风の技”的特技，就成长而言，比较一般。但是转职以后可以使用剑枪斧三个系统的武器，地形特技也很多。

ナロン（纳隆）潜质极高，如果注意锻炼的话，在第三话就可以成为上级职业者，且转职时能力几乎每项上升六七点。黄金骑士的大盾特技也是经常能发挥救命的奇效的。

ルカ（鲁卡）没什么特技，非常平凡的男性角色，但日后会和拉凯尔发生很多事件。

此时，柯达正为了部下没有抓到公主而大发雷霆，他决定先发制人，以莉莎王妃的名义派艾里茨（エリッツ）将军率兵攻打贝尔泽，这时候王宫骑士团的莱内尔（ライネル）突然站出来，义正词严地指责柯达假借莉莎王妃之名肆意妄为，并当众指出莉莎王妃已经被柯达软禁了起来。柯达被当众折辱，恼羞成怒，命伍长诺顿（ノートン）把他压下去处刑，可是诺顿似乎不明白处刑是什么意思……

攻略要点

刚开战的几个回合，最好将A处的恩迪（エンテ）和巴茨（バーツ）尽速往下撤。琉南的高机动骑兵部队一边往左下方移动，一边注意完成对话，这样那些能力还比较低的轻骑兵们如果“团结”在一起的话，命中和回避都会有所改善的。第四回合和第五回合在下方会有敌军增援，主要以盗贼为主。一开始出场时就守卫着托拉斯村的女剑士茱莉亚（ジュリア）有足够的实力抵御他们（利用地形），当然最好还是尽快让那些等级低的骑兵队冲下来捞取经验值。

巴茨和恩迪回村以后访问民家可以获得很多道具和使新同伴加入，请参照图示部分取得全部道具。新加入的同伴一定要将对话都进行了，这样会增加相互间的支援数值，以后只要有新同伴加入都务必观察状态栏（按左、右键切换，只要看到有TALK ME的字样就是与该角色有对话），这样对以后的战斗只有利没有弊。

DATA

1:璞拉姆の家（巴茨→ポールアクス、恩迪→璞拉姆成为同伴）
2:巴茨→きんかのふくろ、恩迪→いやしの果、璞拉姆→ランのてかがみ
3:MHPプラス　4:武器屋
A:巴茨与恩迪务必尽快撤退

MAP3　遭遇战

出击数:10人	地形:沙滩
地点:索拉港	胜利条件:敌全灭

Story●无奈的军人

琉南一行回到了贝尔泽，萨莎一早就在城门口迎接了，众人一起来到马龙的府邸。马龙先是非常感激琉南等人的大力协助，铲平了托拉斯的山贼，沃根说这都是多亏了拉菲恩，马龙领主你有这样的儿子应该感到自豪啊！马龙无奈地向沃根讲述了一个秘密：拉菲恩骑士不是自己的亲生儿子，而是已经灭亡了的帕森（バージェ）王国的骑士，拉菲恩已故的父亲是自己的生死之交，在五年前于贝尔泽病故了，为了答谢友人的在天之灵，所以才将他收为养子……众人突然听到这样的事，不禁默然，良久，方在马龙的提议下开始军议。据马龙得到的情报，自威尔特向贝尔泽移动的骑兵团主力已经越来越近了。琉南傻乎乎地感慨：是啊，应该尽快作出对策啊。马龙马上跟上，说深表同感，给了琉南一万块钱，让他去迎敌……

而与此同时，在威尔特，越来越多的大臣们开始对柯达起了疑心，其中包括号称威尔特最强的骑士的罗杰（ロジャー）。

攻略要点

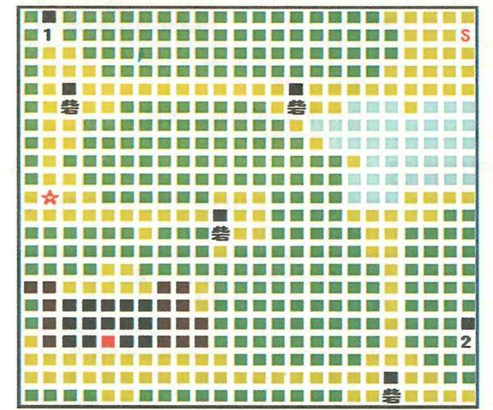
敌人是高机动的骑兵部队，并且除了主将以外的所有单位都会主动出击，可以让战斗力高的单位在A点摆好防御队型等待敌军的来到。第二回合在港町里会有纳尔萨斯（ナルサス）的情节发生，派琉南进入港町收集道具并说得纳尔萨斯，但是马上他就会离队去做侦察工作，所以暂时他还不会加入战斗。第三回合时会在B点出现马贼团，战斗力并不强，用大部队（以神官为核心）把敌人全部阻挡在桥下方，等琉南把港町里的事情都办完，敌军也应该消灭得差不多了。这时可以纠集全部角色围攻敌主将恩里茨将军了，注意他虽然平时站着不动，但是只要攻击范围以内有目标了他会主动出击的，用拉菲恩和纳隆突击吧，打得好的话纳隆在这时也应该有11级了，要是想马上就学到烈风之技的话请立刻转职。

DATA

1:水兵训练所
2:再移动の书
3:ナイトのあかし
4:武器屋
5:道具屋
6:スーパープルフ
7:LUKプラス
8:てつのやり
9:琉南进入后纳尔萨斯加入（但是马上派出去做侦察员去了）
A:装备有皮盾的主力部队布防
B:马贼团出现

MAP4　悲伤的战士们

出击数:编成10人+玛迪尔（マーテル）	地形:丛林
地点:古拉姆（グラム）森	胜利条件:琉南制压敌据点



Story●两头不是人的男人

由于柯达的压倒性战斗力优势是琉南等人远不可及的，在恩蒂的建议下，琉南决定去向被称为大陆四贤者之一的艾泽巴哈（エーゼンバッハ）请求援助，但是在路上的古拉姆森林，罗杰已经守候多时了。而艾泽巴哈为了迎接拉水之巫女早日回到麦尔斯（マルス）神殿，派出了移动迅速的飞马骑士玛迪尔来迎接恩迪。另一方面，麦尔斯神殿里的神官骑士出身的梅尔（メル）也来到了恋人罗杰身边。

攻略要点

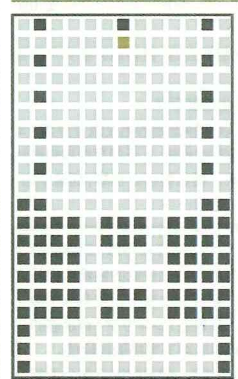
一开始我方第一个飞行单位——飞马骑士玛迪尔就会加入队伍里，可以让萨莎与她对话。萨莎会提议先去左上方的村庄，一定要让纳隆，拉菲恩等高机动骑士尽快赶到左上的砦拦截那两个去烧房子的盗贼，让鲁卡进入左上方的民居的话可以得到一把弓箭，而萨莎进去的话会有一名号称“弓之女神”的拉凯尔（ラケル）加入（鲁卡的姐姐）。在途中让红发雇用兵茱莉亚在中上的砦里静候号称修拉姆（シュラム）的死神的维加（ヴェガ），当他移动到附近时让茱莉亚移动过去与他对话，茱莉亚会按剧情被砍成一格血，但紧接着维加递给茱莉亚一个回复的果子，并加入队伍。第五个回合，罗杰和梅儿出战了，让拉菲恩与他交战的话会有一段争执到底是正义还是邪恶的对白，以拉菲恩的实力还是不与他对打为妙。另外，罗杰是不会对女性进攻的，而梅尔根本就不主动进攻，只跟着罗杰转悠，所以大可用四名女性围住他，然后直接占领要塞，树林里移动受限制，所以最好用阁下的全部女性角色（应该有7个了）一同行动。这样在不伤害他们的前提下直接过关的话，梅儿和罗杰在以后的章节都会加入，所以在这一关千万不要将他们中的任何一人打倒。右下角的民居中可以得到一根射程无限的回复之杖，在现在看来是很珍贵的，可以派飞马骑士去取。

DATA

1:拉凯尔の家（萨莎→拉凯尔成为同伴）
2:とおいやしの杖
可于星号处布置6名女性角色将罗杰包围
商店:无

MAP 5 在传说的另一边

出击数:编成 8 人 + NPC	地形:城内战
地点:麦尔斯神殿	胜利条件:敌全灭



Story●暗之王的野心

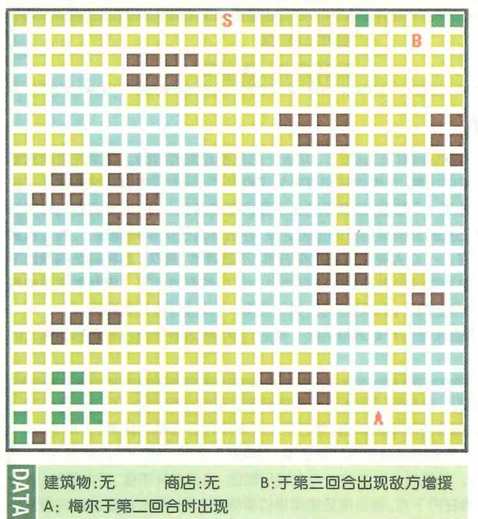
突破了罗杰的防线,琉南等人来到了艾泽巴哈所在的麦尔斯神殿,不过这儿似乎并不安宁。身为四贤者之一的艾泽巴哈似乎已经预感到了什么,命自己的孙子玛尔殊(マルジュ)去拦住恩蒂和玛迪尔等人。而就在玛尔殊离开神殿的时候,暗黑教皇古颜卡欧斯(グエンカオス)出现在了艾泽巴哈的眼前,他此行的目的就是为了夺取水之巫女——恩蒂,以帮助他实现邪恶的目的。这里稍为介绍一下,曾经,白之导师摩思(モース)有四个得意弟子,被称之为四贤者,他们是光之魔道士玛沃斯(マイオス),炎之魔道士渥苦托巴斯(オクトバス),暗之魔道士古颜卡欧斯以及风之魔道士艾泽巴哈,其中暗之魔道士古颜卡欧斯由于暗之魔道书的强大而丧心病狂,成为了现在的邪教教皇暗之王。

攻略要点

一开始,水之贤者艾泽巴哈便被暗之王古颜卡欧斯打倒了,好在这家伙在打倒了艾泽巴哈之后,把屠杀残余神官的任务交给了手下鞑根(ダゴン)后便离去了。而麦尔斯神殿的神官们也不是省油的灯,马上也站出来为艾泽巴哈报仇。在战场上用恩蒂与玛尔殊对话,玛尔殊便可以加入我军,不对话的话在本关结束以后他也会自己加入琉南军的。而敌军的一名黑骑士会拦住琉南,声称并不想交战,之后向琉南解释,他叫吉库(ジーク),是北方一个已经灭亡了的小国帕森的骑士,后来整个家族沦为了加泽尔教的奴隶,为了改变家族的命运,吉库才成为了黑骑士。但是,他无时无刻不在想念自己的祖国,希望与琉南一起,打败暗之王,解放祖国。本话我方的友军神官非常强大,玛尔殊的母亲持有远程回复的魔杖,有她的加护,NPC 的神官们很快就打倒了那帮暗黑兵。鞑根的ブラックホール(黑洞)魔法虽然强,但是只能在偶数回合发动,可以在奇数回合时群起而殴之,轻松搞定。

MAP 6 渡河作战

出击数:编成 12 人	地形:平地及大桥
地点:威尔特大桥	胜利条件:打倒敌主将



DATA
建筑物:无 商店:无 B:于第三回合出现敌方增援
A:梅尔于第二回合时出现

Story●谋略之桥

就在琉南等人成功地将鞑根等人驱逐出麦尔斯神殿的同时,在威尔特,柯达正在为连罗杰镇守的古拉姆砦被攻陷了而苦恼,他招来了大将多麦斯(ドメス),命令他守住通往威尔特的大桥。

而马龙此时也已经得知了艾泽巴哈的死,他怎么都不敢相信这是真的,默默哀悼之后,大家开始讨论如何通过多麦斯镇守的大桥,沃根诡奇地说他已经有了策略……

在威尔特王宫,纳尔萨斯潜入了莉莎王妃的寝宫,向莉莎王妃汇报了由其女萨莎等人引导的解放威尔特运动,莉莎王妃非常高兴,将一根天马之笛作为信物,让纳尔萨斯告诉女儿自己还好,不用担心。纳尔萨斯问莉莎王妃要不要让他帮忙逃出王宫,莉莎王妃则为了威尔特的人民不愿离开。而同时,停留在古拉姆森林的贝尔泽军阵营中,黑骑士吉库与凯特在郊外邂逅,凯特对吉库身为帕森的骑士却不认识拉菲恩而感到怀疑,吉库为了表示自己的身份,将上衣脱去,露出了烙印在背上的秘密——许多的鞭痕。吉库称这是被卡加泽尔教抓住之后,在索亚作为奴隶的时候打的。吉库回想起当时的惨景:"那就好象地狱一样,无论是妇女、孩童都经受着鞭打与折磨,人在那里和家畜没有丝毫的区别,亲眼看见小孩子被杀,却不能去保护,挺身说上两句,就被打得皮开肉绽,那种生活,是以前在帕森想也想不到的。"凯特此时已经为吉库的过去流下了眼泪,吉库顿了一顿,接着说:"就因为我挺身而出,自己的亲弟弟也被抓去拷打,在地牢的深处听着自己弟弟的惨叫与哭泣,我不得不向他们效忠,而成为了黑骑士,我很愚蠢吧,连我自己都不时地在笑着自己,我连骑士自夸的荣耀都舍去了啊……"凯特见勾起来吉库对黑色过去的回忆,深感歉意,也对加泽尔教的侵略与暴政愈发愤恨。吉库不想让太多人知道他的过去,让凯特帮他保密,凯特答应了他,并且对吉库说以后有什么困惑的地方,都可以来找她倾诉……

根据沃根的策略,琉南军兵分三路,以破坏敌军两翼的弩弓部队。而据多麦斯的副官所言,琉南军似乎落入他早已布下的圈套之中……

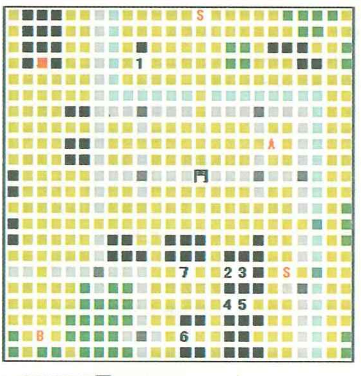
攻略要点

第二回合时在"悲伤的战士"一话里登场的梅儿会由纳尔萨斯带领来到战场上的 A 地点,在她出现后,记得在战场上让琉南、萨莎与玛尔殊先后与她对话。另外,萨莎使用梅儿带来的天马之笛的话会转职成为天马骑士,注意萨莎公主先不要转职成飞马骑士,一定要在公主这个职业时练到 LV10 再转,要不然会错失两个特技的。第三回合时 B 地点会出现诺顿带领的敌方增援,但是这个一心效忠王室的楞头小子可以用萨莎公主说得过来(最好的肉盾也来了)。其实多麦斯的策略不过是在我军身后设置了伏兵,想两面夹攻而已,此时我军阵容强大,又有黑骑士吉库(这里提醒一点,此人只可以用到二十四话……但是他绝对是本作所有角色中成长率最高的单位,说他是最强角色也不为过),可以完全不把他们放在眼里,只需小心敌方的弩炮就行了。出击时要注意人员的站位,不要让防御力弱的角色站在两边,不满意的话可以退记录重新调整。多麦斯能力一般,但血格较多,武器攻击力强,可惜只能攻击一格,可以用骑兵的投枪加上弓箭手解决。建议不要给拉菲恩加太多的经验值,因为他在コマンドナイト这个职业时成长率很一般,到了第十关转为飞龙骑士以后力量防守的成长率将大增,到时候再练他都不算迟。



MAP 7 王都解放

出击数:编成 12 人	地形:平地
地点:威尔特王宫	胜利条件:琉南制压敌据点



DATA
1:アーマーキラー
2:はしのカギ
3:无
4:剑斗士育成所
5:武器屋
6:道具屋
7:斗技场
A:由巴茨说得托姆斯
B:由梅尔说得罗杰

Story●独裁野心家的末日

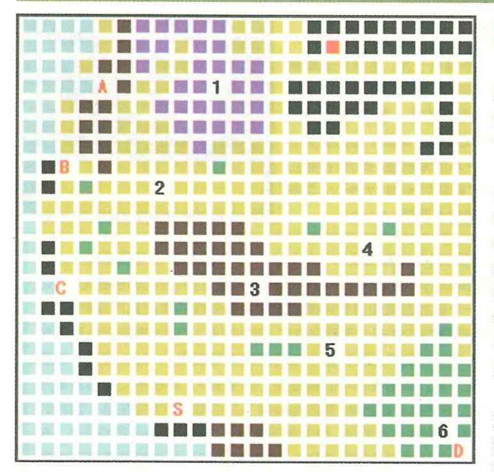
在渡河成功后,众人热血沸腾,完全忘记了先前战斗的疲累,准备直捣王都。而此时的威尔特城中已经乱作了一团,柯达让心腹贝罗姆(ベロム)率大军与马龙堂堂正正地决一死战。

攻略要点

此战中可以把梅儿和巴茨在编成队伍的时候分别放在第三和第十个位置上,因为可以方便让巴茨说得弩炮手托姆斯(トムス),梅儿则去地图右下方等待罗杰出现(第十回合),然后说得。琉南可以去一下城中的剑斗士养成所,从中得到特技"剑斗士",再去斗技场里练级练到满意为止,这样一来资金也不会愁了。A 地点的托姆斯对现在的琉南军来说并不弱,所以还是尽快说得他的好,然后以他为盾牌与敌军纠缠掩护主力部队打破城门与副队合流。第十回合罗杰带增援在 B 地点出现,琉南军应该早就站在附近摆好阵势等着了,派梅尔说得他后再消灭掉那帮杂兵。本战的守将贝罗姆的武器可以破坏我方兵器,好在他堵在门口不动弹,只需要投枪配合弓箭便可。但是要想在打倒他以后获得ソードブレイカー的话就必须用直接攻击的方法打倒他,纳隆是最好的人选。

MAP 8 圣龙那巨伦(ネウロン)

出击数:编成 10 人+固定角色	地形:山地,森林
地点:依斯拉岛	胜利条件:琉南访问据点



DATA

1:☆いかずちのたて	6:ナイトのあかし
2:サンダーソード	A:第五回合出现敌方增援
3:てつのたて	B:第六回合出现敌方增援
4:いやしのしずく	C:第七回合出现敌方增援
5:AGI プラス	S:第八回合出现敌方增援

Story●巨龙觉醒

琉南等人攻陷了威尔特,进入宫殿的时候,莱内尔突然出现,请琉南放心,柯达已经被他抓住了,随后命人将柯达押上来。柯达大骂莱内尔为叛逆者,而莱内尔驳斥说柯达你才是叛逆者,并请琉南将柯达交给他,他要将其剁碎去喂乌鸦。而莱内尔见到诺顿也在琉南军中,觉得非常奇怪,诺顿傻乎乎地解释说,他一直是站在莉莎王妃一边的啊,莱内尔哭笑不得。

罪恶深重的柯达向琉南请求饶他一命,声称他也是为了国家着想,才去扮演被人憎恨的角色的,以国内的力量,是完全不能和索亚帝国抗衡的啊。琉南责问他难道就一点也不是为了私欲?柯达厚颜无耻的肯定道:“那是当然的,我连莉莎王妃的一根手指头都没有碰过,如果真的是莉莎王妃希望的话,我将宰相之位交给马龙大人又有何妨?我愿意接受谨慎处分,回到自己的领地。”琉南望向旁边的马龙:“你是不是有罪,并不由你说了算,你认为呢,马龙大人?”马龙应合着说:“柯达的罪状有目共睹,但如果让我来说的话,会被认为是公报私仇,所以我建议国王归国以后,由国王论处。”沃根也提议说:“那么,由马龙继位为新宰相,应该没有人会有意见吧?柯达伯爵,你要感谢马龙宰相的宽仁啊。”“马龙大人……此恩我永生难忘……”“不必客气,如果罗珐尔王回来以后,认为你是有罪的话,没人能帮你求情。但是现在,我必须对你严加监视。”随后便命人将柯达押了下去。

接着,琉南拜访了莉莎王妃,并讲述了拉泽利亚(ラゼリア)的现状,希望能向威尔特请求军队和金钱方面的援助。前往巴尔特支援罗珐尔王,打败索亚帝国,这不仅为了里贝,也是为了全大陆。莉莎王妃觉得连罗珐尔王都亲率大军前往巴尔特,帮助琉南当然是义不容辞的。而萨莎因为想念父亲,要与琉南同行,王妃也欣然答应。

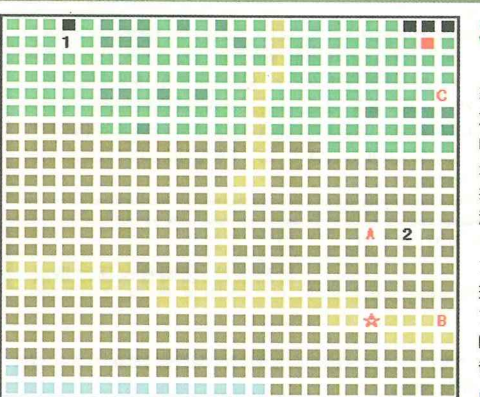
次日,琉南告别了马龙宰相,踏上了征程。与此同时的霍姆兹一行来到了伊斯拉岛,并驱逐了伊斯拉的海盗,这里出现了艾泽巴哈的另一位弟子卡托莉(カトリ),霍姆兹觉得卡托莉手上的腕轮似曾相识,只不过一下子想不起来了。霍姆兹等人来到了荒山,在神殿中发现了一根可能很值钱的僵尸之杖,卡托莉认为这可能是可以使艾泽巴哈复活的传说中摩思的宝杖。而此时手下来报,在山里突然出现了大批的怪物,可能就是因为他们拿走了僵尸之杖,最糟糕的是泽诺(ゼノ)和卡托莉等人还在郊外……

攻略要点

本话中要小心的是卡托莉独陷险境,不过还好手中持有僵尸之杖,可以召唤出丧尸做盾牌,其实最省事的办法是变成火龙,那样的话她将会是无敌的,最重要的是变身以后在沼泽地里将不会损失 HP。泽诺与琉南、卡托莉和泽诺的对话请务必完成。第五到第八回合时,会有企图夺回伊斯拉岛的海盗在地图的 A,B,C,S 点登陆。值得注意的是敌方的金色丧尸能力很次,经验值却极高,想赚经验值的话,不妨撑到第十个回合,因为从第十回合到十四回合在地图右下会不停地有丧尸出现(每次五个,其中一个金色的)。可以让等级还比较低的那几个的骑士练练级,至少都练到 LV10 好转职。卡托莉在以后的战斗里可以使用萨利亚(サリア)的指轮变身成为火龙战斗,基本数值虽然不是很高,但是可以范围攻击,而且攻击属性是火属性的魔法攻击,对付重装骑士一类防御力高的角色很好用,但是变身的话是没有经验值加的。以通常状态升级加数值以后,变身后的火龙的能力值也会上升。新出现的盗贼持有的盗贼特技是很不错的特技,能在攻击命中的同时随手偷取对手的武器和道具,虽然这部作品里的盗贼们力量与防守的成长率都很低,但是速度和技巧都很高,在高等级时装备重量轻的武器的话,也并不是那么容易就会被对方干掉的,所以可以放心去偷。最后要提的是在琉南访问据点以前务必让尤尼(ユニ)把地图上的宝箱都开了。过关后的分队是很重要的,请参考攻略后的游戏里技里关于分队问题的详细说明。

MAP 9 两条路

出击数:编成 14 人+纳尔萨斯	地形:草地、沙滩
地点:塞内(セネー)海岸	胜利条件:琉南制压敌据点



DATA

1:秘密の店	A:纳尔萨斯位置
2:☆ギルドのカギ	B:连续出现敌方骑兵支援
(纳尔萨斯在该地待机)	C:第八回合增援两名魔女

Story●尤特那(ユトナ)同盟

当听说自己变成龙的消息,卡托莉完全不敢相信。霍姆兹询问卡托莉的年龄,卡托莉告诉说是十五岁。霍姆兹一下子明白了过来,原来,参加圣龙的圣典的巫女年龄都是十五岁,作为圣龙的巫女,最能发挥能力的便是十五岁左右的两三年间。所谓圣龙的巫女是传说中由龙转生而出生的少女,但是卡托莉除去手上的腕轮,不过是个普通的女孩子罢了。卡托莉为此而感到害怕,霍姆兹则承诺他一定会保护她的。其后,霍姆兹并不打算和琉南同行,而琉南则渡海继续他的巴尔特远征。琉南军乘船出发后,霍姆兹决定帮助琉南铲除大陆上的恶党当作礼物。

琉南军的下一站是玛鲁(マール)国,玛鲁国在巴尔特之战战败后被伊斯特丽亚(イーストリア)占领了,国王是在巴尔特之战中叛变倒向索亚帝国的。沃根提议为了减少兵士的损耗,可以先静观玛鲁国王子理查德(リチャード)军的情况,理查德军因为有迪亚(ティーエ)公主的支持,目前正连战连胜,已经抵达了玛鲁国王宫以西,而这个迪亚公主是已经灭亡了的圣王国雷达(レダ)的末裔,她与琉南的身份一样,是四大文明古国的后裔,受着四大圣龙的保护。正在琉南军渡海的同时,理查德已经开始了对玛鲁王宫的攻击,敌军主将弃城而逃。占领了玛鲁的理查德打算与琉南汇合,利用狂言要打败索亚帝国的琉南率领的里贝、威尔特联军……琉南军抵达玛鲁港口后,会由恩蒂说得玛伊沃斯的孙女梅里艾尔(メリエル)加入,而理查德的使者阿尔佩鲁特也已经到了,迎接琉南来到了玛鲁王都。理查德心计甚深,反倒是迪亚和琉南的目的相同,不过理查德还是与琉南缔结了同盟,琉南军离开玛鲁,继续前进,而前方塞内海岸,古宜摩思(ケイモス)的军队挡住了去路……

秘密商店

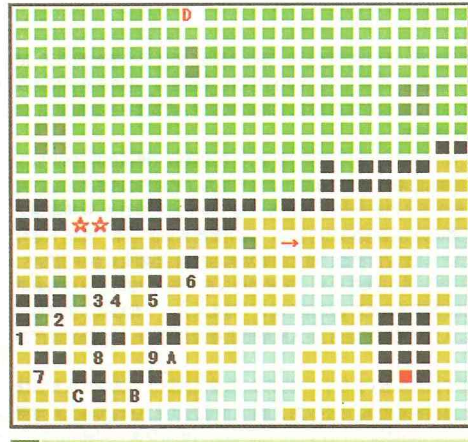
サンダーソード	3400
ソードブレイカー	2400
マインゴーシュ	2520
とおいやしの杖	4500

攻略要点

本话可以注意锻炼一下刚加入的魔法师玛丽艾尔,她的成长率还不错,中盘拿到的专用魔法可以在 5 的倍数回合给予全体敌人打击,是推荐培养的对象。队伍被分散成两队,建议在编成时把重战车托姆斯派到下面的队伍里,他可以沿路阻挡那些于第 5 到第 8 回合时不停出现于 B 地点的敌方增援。由于他的防御力高,那些增援来的骑兵不发必杀一击的话对他根本构不成伤害,所以可以利用低位骑兵不下马进不了沙地的特性将他们全部拦在下面。不这样打的话最好是用剑士去与他们纠缠,因为骑兵队的机动力在这发挥不出来,小心被人家把你的人拿去当经验值给加了(没办法,他们人多,还有弓兵)。同时琉南也要尽快前往纳尔萨斯所在地与他对话,再由纳尔萨斯拿到工会的钥匙去隐藏商店。敌人的骑兵增援是被轻松化解了,可是在第 8 回合时于 C 地点出现的两个魔女却是头疼人物。她们的移动特性是瞬间移动,只要是能进入的地形不论多远都可以马上到达,所以要是她们围攻比较弱的单位的话会很头疼,所以请将您的队型站紧密一点,把角色之间相互间的支援都发挥出来。当敌人损失到一定程度的时候,敌军主将古宜摩思会建议督战的鞑根撤退,结果反遭鞑根用魔法打成重伤。所以这一关的敌 BOSS 实际上只鞑根一人,用直接攻击打倒他可以抢到他的ヘルファイアー,主力仍然是纳隆和吉库。

MAP 10 自由与正义

出击数:编成 12 人	地形:平地
地点:自由都市塞内	胜利条件:琉南制压敌据点



DATA

1-5:无　6:酒馆　璞拉姆进入的话发生被诱拐的剧情　7:道具屋　8:无　9:无　A:无　B:武器屋　C:花1万G购入飞龙之笛　D:敌方主将撤退

Story●亡国的骑士



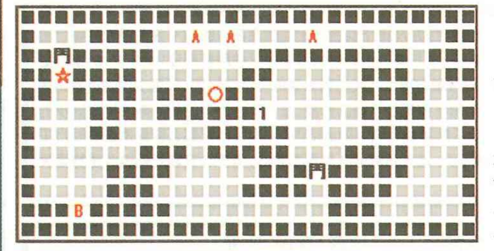
琉南等人进入城内，古宜摩恩已经奄奄一息，他拜托琉南善待投降的部下们，并将一面钢之盾交给琉南，便撒手西去了。而纳尔萨斯留下一封信，说他就像在天空中翱翔的隼一般，不愿意接受任何的约束，然后悄悄地走了……琉南感慨说，真是个自由的男子啊，可是沃根却报告:他"顺便"拿走了一半的军资金。同时，在自由都市塞内，巴普洛夫（パブロフ）调集了被称为卡南（カナン）之剑的黄金骑士艾伦斯特（エルンスト）及黑骑士明茨（ミンツ）。

攻略要点

一开始就可用拉菲恩说得村内的女骑士夏伦（シャロン），再用夏伦说得重装骑士比尔福特（ビルフォード）。拉菲恩没有出场的话只要不将他们两个打倒，过关后他们也会加入。让璞拉姆进入酒馆的话，会被一个看上去就知道是坏蛋的家伙买通酒馆的欧巴桑用麻药麻醉，在战场上消失。不过这个看似倒霉的事件却一定要完成它，因为在第14话她重新归队时将学会使行动后的同伴恢复行动力的特技跳舞。另外，最下方的民居中可以用10000G买到一根使天马骑士转职为龙骑士的飞龙之笛。本话敌军中的黄金骑士非常强大，好在第二回合就离开了战场，而第四回合开始黑骑士明茨会开始移动，他的目标是下方的城寨。他会在第8回合时进入城寨，如果在下一回合能制压城寨过关的话，可以将明茨收入队中，否则他不会加入，在他进入城寨之前与上方的骑兵队战斗的话他也不会加入，请注意。另外过关后会有本作中的最强弓兵雷尼加入。明茨进入城寨发生事件以后，巴普洛夫（パブロフ）会出现，建议在星号处摆好防御线，再将琉南尽快移动到城寨的右上方敌兵攻击范围以外（明茨进城以前千万不要与正规军交战）待机，明茨一进城就马上制压。琉南战斗力不够的话可以派纳隆和吉库协助。

MAP 11 雷达的魔导士

出击数:编成 8 人 + 固定角色	地形:城内战
地点:托拉斯洞窟	胜利条件:敌全灭 + 取得全部道具



DATA

1:ゆうしゃのあかし　A:敌方斧兵增援　B:敌方弓兵增援　商店:无

Story●美女与贼窝

进入塞内，正好赶上了救下一位被判处火刑的少女雷尼（レニー），而塞内市长也来投诚，决定加入尤特那同盟，尤特那同盟是为迪亚和理查德建立西部诸国同盟与琉南的里贝、威尔特以打倒索亚帝国为目的的同盟。因为对方是受暗黑神加泽尔庇护的索亚，所以将我军的同盟冠以光之女神尤特那之名，这个同盟运动是玛鲁的理查德倡导的。塞内城中，诺顿对凯特提出了自己对吉库的怀疑，可是凯特似乎已经深深地爱上了吉库……而夏伦给拉菲恩带来了他原来在祖国的飞龙之笛，拉菲恩吹响笛子，转职成为龙骑士。而另一方面，夺回伊斯拉岛不成的海盗头子梅尔汉（メルヘン）联合了托拉斯山贼头子亚扎姆（ヤーザム），开始作乱。同时，在伊斯拉岛又出现了大批的怪物，由于霍姆兹军平均等级较低，建议先去退治怪物获取经验。霍姆兹军活动比较自由，可以先去麦尔斯神殿，让梅儿与玛尔殊兄妹拿到超强道具（当然他们要是没分到这队来就不用去了），而在贝尔泽，库莱斯的剧情发生，然后可以去威尔特王宫。马龙热情地接见了霍姆兹一行，并让他在自己的四个得力部下中选择一个……除了玩家上次挑走的一个被替换成了莱内尔。之后，来到托拉斯山，进入战场。

攻略要点

这一关是霍姆兹军的第一场固定战斗，可以在这之前让他们在威尔特王国四处转转，最好去依斯拉沼泽里多打几回僵尸练练等级，至少把希健（シゲン）和泽诺这几个比较强的角色先练起来，这样其后几关打起来要省事得多。一开始就可以操作爱莉莎（エリシャ）和萨姆森（サムソン），但是由于爱莉莎身处牢笼，不能自由移动，所以她的安全必须由萨姆森来保证。好在萨姆森的能力不俗，应该能顶到主力部队杀过来救人。第4到第7回合A地点不停地出现持斧的山贼，B地点则是些持弓的山贼。保险点的办法是萨姆森站在星号的位置，被打伤了就用药草回复，静候希健和泽诺来帮忙。通过上方的窄道时会被持手斧和弓箭的山贼袭击，只要锻炼过霍姆兹，干掉他们不难，只是几个防御力不高的角色在通过那处时要小心了。救出爱莉莎以后去找亚扎姆的麻烦，由于不拿宝箱的东西不会过关，所以尽管先组织战斗力将亚扎姆打倒后再去取宝箱。亚扎姆有回复的药草，最好能在一个回合以内将他打倒。

MAP 12 布拉德（ブラード）的少年

出击数:编成 12 人 + 阿特洛姆(アトロム)	地形:平地
地点:麦尔斯港	胜利条件:霍姆兹制压敌据点

DATA

1:武器屋　2:道具屋　3:无　4:无　A:第一回合务必将这里的海贼打倒

Story●少年勇者

在麦尔斯的港口，一名叫做阿特洛姆的少年来到梅尔汉的老巢，向梅尔汉讨要被其绑架的姐姐雷娜（レネー）修女，结果梅尔汉进入自己的别墅内，而阿特洛姆却被盗贼们所包围。

攻略要点

布拉德的战士阿特洛姆是不逊于泽诺的优秀战士，但是现在等级不高，所以一定要尽快摆脱敌方的大部队。最好是能在第一回合就将A地点的三名海贼给干掉，注意最左边的那个拿的是必杀之斧。由于一开始队伍比较靠下所以有部分任务必须拜托给骑兵来完成。打倒了三名海贼以后阿特洛姆向下移动到移动范围的尽头处基本就安全了。第三回合多尔克（ドルク）会在敌据点附近出现，他每回合都不断使用スケルトンの杖召唤骷髅兵出来阻碍霍姆兹军的前进，但是练功转职后的希健的威力是摧枯拉朽的，这一点点骨头架子还并不放在眼里。这一关是相对比较简单的，尽快打倒多尔克过关吧。

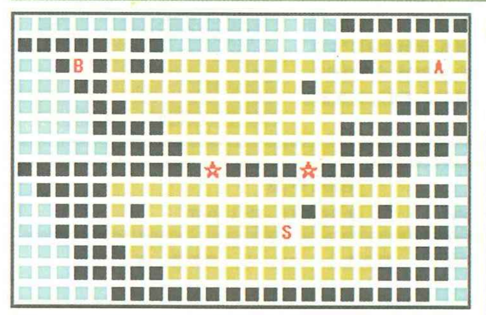






MAP 13 塞内的海蛇

出击数:编成 12 人 + 库莉希奴(クリシーヌ)		
地点:塞内海西	地形:船上战	胜利条件:打倒敌主将梅尔汉



DATA

建筑物:无　　B:敌方召唤师位置

A:库莉希奴所处位置　　商店:无

Story●海贼的战场理应是大海

在攻陷了麦尔斯港后，梅尔汉乘船逃跑，而阿特洛姆因为霍姆兹答应一定将他姐姐救出来，而加入了阵营。因为霍姆兹的船停泊在索拉港，所以只好返回索拉乘船，与梅尔汉在塞内海以西决战，其实梅尔汉也挺可怜的，因为霍姆兹一直连他的名字都没有记下来……

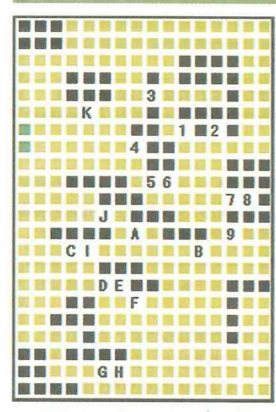
攻略要点

在梅尔汉临时雇佣来的库莉希奴的帮助下，雷娜开始逃跑，但却因为梅尔汉去追捕的手下失手，将其推下了船……

只要霍姆兹的部队一到达梅尔汉的船上(标星号处为界)，就会发生库莉希奴帮助雷娜逃跑的情节。A 处的库莉希奴带有两个护身的饰物，可以保她两次不死，加上回复用的药草和远程回复之杖，只要她不主动攻击绝对不会有生命危险。B 处的召唤师很讨厌，不停的召唤鸟人出来。由于鸟人使用的是弓，所以要是用飞马骑士去解决他的话可要小心了。用直接攻击的办法打倒他的话可以得到他手中的召唤鸟人的魔杖，最好能拿到。以剑士和战士为主力的营救军团沿路杀人打倒梅尔汉以后顺利过关，过关后梅尔汉加入，他是唯一一个有强盗特技的角色，其使用方法是很值得研究的。

MAP 14 勇者霍姆兹

出击数:编成 12 人	地形:平地
地点:沃库斯(オークス)町	胜利条件:霍姆兹制压敌据点



DATA

5:ゆうしゃのあかし 璞拉姆被诱拐的事件) K:斗技场
(必须在 MAP10 发生过 I:武器屋 J:道具屋
4:璞拉姆成为同伴 B~H:无
3:无 A:スーパープルフ
1·2:无(有事件发生) 6~9:无

Story●正义的伙伴是……海贼?!

阿特洛姆则沉浸在姐姐之死的悲痛之中，而霍姆兹不以为然，提出反正即使死了，也可以在雷达古城复活，只要找到女神的眼泪就可以了……倒是霍姆兹对库莉希奴表示热烈欢迎。随后，卡托莉请求霍姆兹放过梅尔汉，理由是即使他是坏人，也应该对他仁慈。霍姆兹拿她没办法，只好答应。接着霍姆兹军回到麦尔斯港进行修整，梅尔汉领着卡托莉来到自己别墅的地下室，这儿是他设置的牢房与拷问室。在这里，卡托莉遇见了从小养大自己的司祭洛(ロウ)，卡托莉刚出生的时候，就被父母遗弃在萨莉亚的森林中，幸亏遇上这位司祭，才得以活了下来，后来在前往麦尔斯的途中被海贼袭击，自此司祭下落不明。在这里能够再次见到自己的再世父母，卡托莉不禁大哭起来……梅尔汉在一边嘟囔:"值得这么感动吗，这就算是报答你的救命之恩吧。"

霍姆兹军横渡塞内海，抵达了玛鲁港，在港口库莉希奴对维加发难，问他是否记得七年前曾经杀死过一个持着双手剑的伊斯特丽亚佣兵，那是她的恋人，维加似乎也有些印象，而且还清楚的记得当时一位哭泣的女孩怨毒的眼神，那时的他作为刺客，只知道为金钱卖命。接着反问库莉希奴是不是想报仇，如果是的话随时奉陪，也不介意她雇佣杀手来对付他，并警告说:"不过到时候不要自己丢了性命。"

抵达了玛鲁的霍姆兹径直来到宫殿参见理查德，但却因为理查德出言无礼而大吵了一架。之后霍姆兹觐见了迎亚公主，并且提出了自己的疑惑，因为雷达的灭亡早在五十年前，但是现在却忽然冒出个雷达的公主，穿着黄金铠甲泽被四方，听起来就好象那些英雄传说的故事一样。可怜的小姑娘就是被利用了也不知道啊。迎亚解释理查德并不是那样的人，而霍姆兹则说不用紧张，反正你也要嫁给他的，然后丢下一句"祝你幸福"就告辞了。离开宫殿后，霍姆兹突然发现属下泽诺和迎亚长的颇为相像……而照顾卡托莉的神父因要回教会，决定把卡托莉托付给霍姆兹，霍姆兹欣然接受。

一心想杀掉维加的库莉希奴找上了希健，拜托他帮忙杀掉维加，并许诺如果能杀掉维加，她可以为他做任何事。希健并不在乎库莉希奴的以色相诱，不过却很同情她七年来的遭遇，答应帮她在下一次战斗中向维加挑战，通过决斗杀掉他。与此同时，霍姆兹救下了一个被大汉堵截的小姑娘，她称自己是北部沃库斯城出来求救的，沃库斯被一些逃兵给占领了，她此行是找到琉南公子前去帮忙的，霍姆兹义不容辞的答应帮她解救沃库斯。

攻略要点

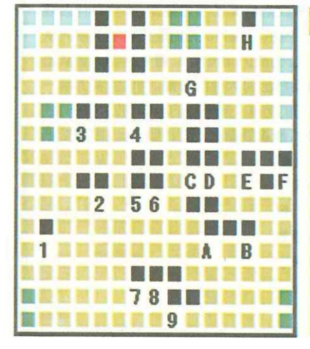
这一关里只要死神维加是编在霍姆兹军就一定要将维加，希健和库莉希奴的事件给进行了。事件结束以后他们三人间将出现强力的支援效果，但是也有副作用，就是希健对霍姆兹的支援没有了，而霍姆兹对希健的支援效果仍然存在，真不明白到底是什么意思。这一关里的事情还不少，到斗技场去转转也无不可，正好希健有剑斗士的特技，以他的等级在这里是绝对混的开的。如果第 10 关时发生了璞拉姆被诱拐的事件的话，让霍姆兹进入 4 的民家会将璞拉姆救出来，并且璞拉姆还将带来新的特技跳舞。最后对 BOSS 战没什么难度，随便派个战士就把他轻松搞定。到是过关以后，市长送的那几个礼物可是一定要精挑细选的，转职道具和复活道具是绝对要拿的，剩下一个选择就由大家自个看着办了。建议拿能力值上升的道具，钢盾也是个好选择。

きんかのふくろ	せいじゃのあかし	MAG プラス	きんかのふくろ	アーマーキラー	リピーターボウ
DEF プラス	きんかのふくろ	とおいやしの杖	きんかのふくろ	WLV プラス	きんかのふくろ
まほうの盾	LUK プラス	きんかのふくろ	POW プラス	ナイトのあかし	AGI プラス
きんかのふくろ	きんかのふくろ	きんかのふくろ	きんかのふくろ	ゆうしゃのあかし	★エリクサー
はがねの盾	きんかのふくろ			ヘルファイアー	MHP プラス

推荐大家选择转职道具和复活道具(红色表示的)

MAP 15 奥亚希斯(オアシス)街

出击数:编成 10 人	地形:平地
地点:布拉德	胜利条件:霍姆兹访问据点



DATA

G:无 H:秘密の店
E:海の战士训练所 F:武器职人
C:森の战士训练所 D:边境の战士训练所
9:山の战士训练所 A:无 B:破邪训练所
7:城の战士训练所 8:剑斗士训练所
6:草原の战士训练所
3:武器屋 4:酒店 5:赌硬币的正反
2:教会(3000G 的寄付可解除诅咒)
1:宿屋(想出村子时进这儿)

Story●两个笨 MM……

霍姆兹率众来到了草原城镇布拉德，却被想出风头的芙萝(フラウ)和萨恩(サン)误认为是盗贼。如果玛迪尔在队伍中的话，可以用她去说得芙萝，再让芙萝说得萨恩;如果玛迪尔不在队中，则可以让霍姆兹直接进入领主家中。阿特洛姆可以在教堂说得修女莉莉加入，璞拉姆进入酒馆则发生剧情。另外，本话中出现了赌场，可以去赌掷金币，还有很多可以学习特技的场所，不过都需要付钱……7000G 一位，建议在这里还是把钱节省下来，以后在第 30 关学习那些必杀系的特技更划算。右侧红色房屋是合成店，可以合成的物品如下:

第 1 次	エストック + 银の盾 = シールドソード
第 2 次	魔法の盾 + 短剑 = ホーリーソード
第 3 次	ソードブレイカー + 金货袋 = シーフソード
第 4 次	ロングボウ + エリクサー = ドラゴンアロー
第 5 次	愈しの杖 + リペアハンマー = リペアの杖

秘密商店

マスターソード	7000
マスタースピア	6400
マスターアクス	4500
マスターボウ	4800



攻略要点

这一关只有两个敌人,但是千万不要伤害她们的性命,可以用玛迪尔说得那个飞马骑士芙萝,再用芙萝来说得萨恩。萨恩是明茨的女儿,是最强的几位骑士中的一员,一定要获得。如果在分队时玛迪尔不在雷姆兹队的话,只要不打倒她们直接过关,在过关以后她们也会自动成为同伴的。这一关里的训练所都是收费的,建议不要学。璞拉姆去 4 的酒场的话会有情节发生。阿特洛姆访问 2 的教会能使莉莉加入,她和璞拉姆作用相似,是有跳舞特技的神官。最后要重点介绍的 F 处的武器职人,只要对照下表带足了原料,武器职人会拿那些原料合成一些外面买不到而又很有用的武器或者道具。而材料超级"便宜"的修理之杖是一定要合成两枝的,原因嘛……请看攻略后半的游戏里技。民家 5 是赌场,胜负与进去赌的角色运气值相关,神官系的角色普遍运气值高。而 H 地点有隐藏商店,由于现在不可能持有工会的钥匙,所以暂时还进不去,里面都是最强的マスタ－系的武器啊!只有等以后来时再买了。






遭遇战　MAP

出击数:编成 8 人	地形:平地
地点:里古里亚(リグリア)砦	胜利条件:敌人全灭

第 1 次:WLV プラス ＋ 皮の盾 → DEF プラス
第 2 次:铁の盾 ＋银の剑 → 银の盾
第 3 次:マスターソード ＋ 金货の袋 → 勇者の证
第 4 次:愈しの霞 ＋ お守り → エリクサー
第 5 次:シーフソード ＋桥の键→ ギルドの键

攻略要点

这个地点发生的遭遇战不可不说,到不是敌人强,而是在这里的建筑物里所发生的事件和武器职人的合成是很有趣的。

首先是训练所里有剑斗士的特技可以学,因此可以让那些在依斯拉沼泽里受地形限制行动不方便的单位(主要指骑兵)学了来练级。另外这儿的武器屋和道具屋都由于人手不足而停业,如果让你的男性角色进入武器屋,女性角色进入道具屋的话,会发生他们被强制留下来帮忙开店的情节。重新开业以后的价格是非常便宜的,买价等于卖价,但是由于并没有什么特别的武器和道具可买,所以最好还是不要把自个的角色留下的好,像雷姆兹和卡托莉这两名每关都必须出击的单位访问的话是不会被留下的。最后要说的就是武器职人给合成的东西里有不少有用的哦,像工会的钥匙和转职用的勇者之证都是一定要入手的,有了工会的钥匙就可以回到布拉德去买マスタ－系的武器了,而在布拉德能合成的シーフソード正是合成工会钥匙的关键材料,两地间不间断的"物资交流"可以使雷姆兹军早早拥有极高的战斗力。此外帮助防守的几位 NPC 的弓战士并不会主动出击,可以放心在此"修炼"。

MAP 16　暗之洞窟

出击数:编成 10 人	地形:洞窟战
地点:梅梅尔(メーメル)的洞窟	胜利条件:打倒 BOSS 并取得道具

Story●腥臭的宝库

霍姆兹一行来到了布拉德,布拉德本是自由都市,芙萝的叔父莱昂哈特(レオンハート一并非此地领主,只是自己的城池陷落,才临时到此。此地乃战略要地,受到来自各方面的威胁。莱昂哈特告知传言在梅梅尔洞窟有宝藏,霍姆兹决定前去一探究竟。众人到达里古里亚砦,尤尼和莉莉发生事件,得到"ちからの杖"。

攻略要点

在进入梅梅尔洞窟之前有两场遭遇战,轻松的取得战斗胜利并拿到宝箱中的道具以后(很攻的武器和道具),来到这个又腥又臭的地方。

出击时最好以步兵系为主,因为洞窟战和城内战一样,马上的单位都必须下马才能进入的,而下了马之后的骑兵单位数值会狂减,所以还不如干脆只带步兵系出战。霍姆兹本身拥有开锁的特技,其他盗贼系的角色可以不必出战。奥普斯(オープス)系的那些球形怪速度很高,不过由于他们老是喜欢疯狂分裂,而每分裂一次 HP 都只有原来的一半,所以即使攻速比他们慢,只要命中率高,一样可以轻松干掉他们。通往宝箱的路被隐藏在墙壁中,游戏时只需要打开MINI 地图就能看到隐藏通道所在的位置。用几名较强的剑士在森林周边压制大球怪每回合繁殖出的新球怪,然后让一名战士为霍姆兹或者尤尼开路,尽快把 1－4 的宝箱里的道具都拿到。最后对大球怪战时,可能会担心它的魔法攻击太强,但只要您的剑士锻炼到转过职了,利用森林的地形效果和同伴的支援,回避率绝对足够高了。实在是不放心的话就用霍姆兹初期持有的那柄长弩站在三格的位置射它。由于球怪算飞行系,所以可以轻松搞定,拿到它脚下宝箱里的修理之杖后顺利过关,注意它会用持有的道具复活一次。

DATA

1:ガトリングボウ
2:ナイトのあかし
3:ゆうしゃのあかし
4:せいじゃのあかし
5:☆リペアの杖
商店:无

MAP 17　草原的勇者

出击数:编成 10 人	地形:平地
地点:赛尔巴(セルバ)草原	胜利条件:琉南制压敌据点

DATA

4:せいじゃのあかし(在第 10 关时蕾尼未加入的话)
3:由明茨进入的话雷尼加入同伴
2:草原の战士训练所
1:サンダーソード
A:卡内尔开始向右下方移动
B:莱昂哈特军所处位置
C:第 11 回合时博艾姆与龙出现,绝对打不赢那条龙的各位,快快制压城门过关吧!

Story●巨龙拉奇斯(ラキス)

故事转到远征巴尔特的琉南军,沃根计划让琉南消灭在赛尔巴草原的卡内尔(カーネル)军队,而解除攻打巴尔特要塞时的后顾之忧,而莱昂哈特也赶来赛尔巴草原助阵。

攻略要点

A 地点的卡内尔会带领一帮亲卫队往右下方逃跑,所以主力部队要以河流中间的断桥为目标移动,派一、两单位应该就可以应付民家 1 上面的那几个小兵了。B 地点的莱昂哈特军团实力强劲,不会有什么危险,要注意的是尽快拦截逃跑的卡内尔。在第 10 关如果只将明茨收入队中,蕾尼没有一起加入的话,可以让明茨访问民家 3,蕾尼会加入到队伍中。从第四回合开始,C 地点会每回合出现大批的马贼。他们的实力很一般,莱昂哈特军可以轻松抵挡他们的势头,但是他们当中有四个持有钱袋,钱袋是合成勇者之证的原材料,能拿就拿吧。第 11 回合,山贼博艾姆(ボエム)和巨龙出现在 C 地点,龙的攻击防御极高,不是现在的琉南军能对付得了的。即使将博艾姆打倒,巨龙仍处于暴走的状态,所以最好还是尽快让琉南制压据点过关吧。过关以后玛尔殊在队中的话可以得到☆リーヴェの圣书。



MAP 18 黑森林

出击数：编成 14 人	地形：森林，城市
地点：巴尔特要塞	利条件：琉南制压敌据点或经过 30 回合

DATA

可以用拉菲恩打倒 AB 处的召唤师
4：明茨进入的话可获得再移动的书　5：秘密の店
1：无　2：森の战士训练所　3：ゆうしゃのあかし

Story●帝国之盾

取得了草原之战的胜利后，莱昂哈特加入尤特那同盟，琉南等人进军巴尔特要塞，路上发生了凯特被蛇咬伤腿部，吉库为其吸毒的事件，两人的关系更密切了。

秘密商店

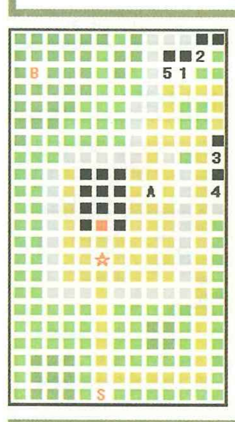
サンダーソード	3450
ジャベリン	3600
ロングボウ	4800
とおいやしの杖	4500

攻略要点

这一关是开局以来最难的一关，门后有多台投石器和盘弩，防御力弱的单位不要轻易向前冲，飞行单位也别正面突击，应该让他们去消灭 A 和 B 处的召唤师。门口摆着密集阵形的敌军就交给纳隆和吉库吧，如果罗杰加入后的成长还行的话也可以帮到不小的忙（防御力和速度最好能加高点）。如果纳隆和吉库的战斗力不到 350 的话，最好能配上盾牌。最后的巴巴罗萨（バルバロッサ）将军是个很头疼的人物，有 LV36，各项数据都几乎已经到达顶峰。手持的索尔（ソル）の剑命中高，重量轻，威力强，配合城楼的地形效果，谁打他命中率都不是很高。安全的打法是让纳隆和吉库装备ピラム站在两格的距离打倒他，直接攻击的话会让你了解到"后悔"这个词的真正含义。当然也可以不招惹他，静等第 30 回合敌军撤退，访问民家 5 可以进入隐藏商店。打倒巴巴罗萨以后，他为了掩护最后撤退的士兵，点燃炸药将巴尔特要塞引爆。

MAP 19 重逢

出击数：编成 14 人	地形：森林、城市
地点：萨利亚村	胜利条件：琉南制压敌据点



DATA

萨莎与罗珐尔对话运气 +3
琉南与罗珐尔对话获得☆マインスター
AB 处都是敌召唤师
4：ぎんの斧　5：武器屋
2：とおいやしの杖　3：道具屋
1：ガトリングボウ

Story●倔强的国王

这个时候，在萨利亚村出现了一位不速之客，他就是暗之教皇古颜卡欧斯，因为得知四大巫女都在赛尔巴草原一带出现，古颜卡欧斯为了达成他的野望，向四大巫女伸出了魔手……当琉南军赶往萨利亚的时候，这儿已经被加泽尔的魔物、祈祷师和黑暗兵占领了，而在村上方出现一人，那就是威尔特的罗珐尔王。

攻略要点

开场时民家 1 处会出现 NPC 的罗珐尔王，以他的强度对付那的敌军应该游刃有余。到是正面的魔法师群有点小讲究，他们持有的イビルワーム的射程是 1－3，装备弓箭和投枪的单位也不能反击，而且敌主将库努多（クヌード）的魔法是范围攻击，在 2 的倍数回合可以使用，射程更是长达 5 格，所以为了避免伤亡还是尽快组织力量在他不能攻击的那个回合打倒他。不放心的话就给突击的角色装备上魔法盾（まほうのたて）。B 地点的召唤师也很讨厌，可以安排飞行单位游击作战。上方的罗珐尔虽然不弱，但是能尽快给予他支援也是必要的。让琉南与他对话可以得到大陆四把传说之剑之一的☆マインスター，萨莎与他对话可以提升三点运气，不论哪个与他对话都能使他加入为同伴，罗珐尔虽然等级高，能力也还行，职业很优秀（可以使用剑枪斧弓四系统的武器），但是几乎已经到了尽头，没有继续成长的余地了，所以并不是个实用的角色。

进入 20 关以前的遭遇战

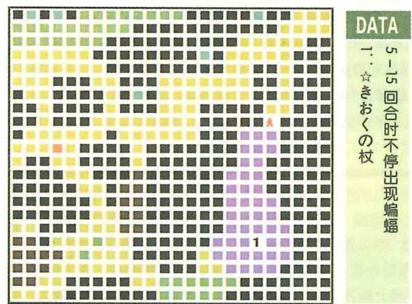
出击数：编成 7 人	地形：洞窟
地点：艾里亚尔山（エリアル山）	胜利条件：敌全灭

攻要略点

一共四次的遭遇战里敌人基本上全都是乱数随机的，但是可以获得武器等级上升的道具（WLV プラス），还有エストック、きんかのふくろ、药草、サンダー，有能力的话一定要把神官手上的地震魔法（アースクエイク）偷过来。

MAP 20 边境的战役

出击数：编成 14 人	地形：山地、沼泽
地点：雷达谷	胜利条件：霍姆兹制压敌据点



DATA

5－15 回合时不停出现蝙蝠
1：☆きおくの杖

Story●满目疮痍的古都

战后，琉南向罗珐尔王讲述了这段时间的形势。而另一方面的霍姆兹为了帮助阿特洛姆，前往雷达之谷。雷达之谷是个神秘的地方，五十年前这里曾是雷达古国的国都，可是现在已经荒废得不成样子了。

攻略要点

下方沼泽的大球怪脚下的宝箱里装的是珍贵的记录之杖，一定要拿到手，但是宝箱在沼泽深处，盗贼的 HP 要不是很高的话还是让霍姆兹配合剑士前去拿比较稳妥。上方的几个山洞里在第 5－15 回合每回合都会出现蝙蝠兵的增援，蝙蝠的速度很快，一般拿重武器的单位难以攻击它们两次，而它们发动必杀攻击的概率也不低，所以在对付它们时最好能小心一点。据点附近有两头僵尸龙守在那，它们的能力虽然不是很强，但是攻击属性是魔法，而且是范围攻击，所以有可能会对我方部队构成小小的威胁，最好是用黑骑士萨恩这样的强力骑士突击，当然如果阁下没有让霍姆兹去下方取宝箱的话，也完全可以用霍姆兹轻易打倒属于飞行系的僵尸龙。

GAME 里技

A 利用斗技场升级与百人斩的武器

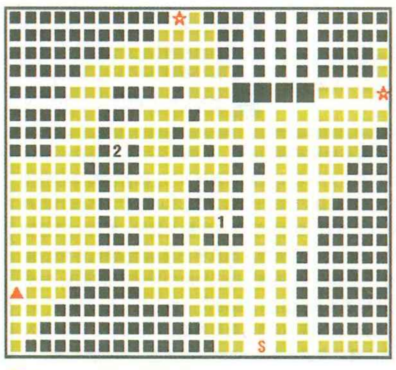
本作中新加入的"剑斗士"这项特技对决定斗技场里的胜负起很大的作用。尤其是那些想尽快在某一关里就能赢得很多经验值的角色，如果本身没有很强的战斗力是很难独当一面的。所以最好的办法就是在斗技场里升级。

有些朋友会说斗技场里的敌人都是些高级职业，而且拿着很强的武器，本身战斗力不高的话怎么打得赢他们？还不是一个死？其实只要掌握得当，弱人也可以称霸斗技场的哦。关键在于同伴间的支援效果和本身特技的发挥。在这里向大家介绍一个比较典型的例子，那就是威尔特的公主萨莎。

萨莎公主可以获得 4 个同伴的支援效果，具体是拉菲恩那的 6 点，女护卫凯特那的 5 点，主角琉南那的 5 点和飞马骑士玛迪尔那的 4 点，一共加起来就是 20 点的支援。让上述的 4 位角色摆成十字站在斗技场入口的周围，然后萨沙进入斗技场挑选对手战斗（不要选太强的，可以先了解清楚了再决定打不打，实在不行就等下一回合）。因为萨沙有两项特技是必须在公主这个职业才能学到，转成飞马骑士后就学不到了，所以一定要将萨沙的等级先练到 10 级（她可以在 LV8 学到疾风之技，LV10 学到素质）。另外还有一点很关键，就是她初期带来的那把铁剑初期就有 50 人的杀敌数（隐藏数据），以后每杀一个敌人就会增加一点的必杀率。当必杀率到 50 时，这把武器会"变身"。角色的运气低的话会变成带红色五角星的被诅咒的武器，运气高的话会变成百人斩的超强武器。必杀率 50 并且耐久度无限，可以乱砍。当然一把武器的耐久度一般不高，想砍杀 100 个人是不可能的，所以在这时就必须使用修理的铁锤或者是修理之杖。

MAP 21 魔龙库拉尼翁(クラニオン)

出击数:编成 8 人	地形:城市废墟
地点:雷达的古城	胜利条件:敌人全灭 + 取得全部道具



DATA

1：☆ダクリュオン

2：☆ドルハーケン

攻略要点

这一关要发生的事件很多，一定要将萨姆森，爱莉莎，玛迪尔，萨恩和芙萝带出场，还剩下一个名额一定要是队伍里最强的角色。魔龙库拉尼翁的战斗力是 1500 以上，以现在的实力是绝对不可能打倒它的，最安全的办法是让卡托莉变身成火龙与它周旋，其他角色尽量躲得远远的，要不就用能顶住它一次打击的强力角色把它给围起来，神官注意补血，不过这也太麻烦了。宝箱一定不要急着去拿，原因后述。顶住了 5 个回合，古颜卡欧斯出现把魔龙领回巢穴，留下一帮暗黑兵和魔导士想消灭雷姆兹的"盗贼团"。但是以他们的实力……实在不是对手。紧接着的第 6 回合里理查德王子带领的尤特那同盟军出现并帮助雷姆兹"摧枯拉朽"。由于他们都是些几乎练到满等级的强力角色，手持的武器也都是些外面买不着的特殊武器，所以光靠他们都能以压倒性的优势干掉古颜卡欧斯的这群帮凶。因此我们要想顺利完成所有的对话就必须跟紧他们行军的脚步，前面告诉大家不要把宝箱开了就是因为这一关还没拿到宝箱里的宝物的话，即使地图上的敌人全灭了也不会过关的，这样就有充足的时间站位和尤特那同盟的各角色对话。萨姆森和卡迪娜(カティーナ)对话后可得到マスターアクス，爱莉莎和艾弗里德(アフリード)对话可得到☆シルヴィーヌ，这两个对话一定要完成，其他的对话也不是说不重要，观察人物的状态栏可以看到该角色要对话的对象。

具体与里查德军各单位发生对话一览：雷姆兹→理查德、萨姆森→卡迪娜(マスターアクス入手)、萨姆森→德姆金(テムジン)、爱莉莎→艾弗里德(☆シルヴィーヌを入手)、萨恩→西尔瓦(シルヴァ)、芙萝→维努(ヴェーヌ)、玛迪尔→维努(发生情节)全部对话都结束以后再拿宝箱中的宝物过关。

Story●魔龙的咆哮

就当雷姆兹等人进入雷达古城的时候，突然一只巨龙出现在了众人眼前，这就是传说中的魔龙库拉尼翁。库拉尼翁本是雷达的守护圣龙，但近四十年来，已变成在一只只知杀戮和破坏的魔兽。

MAP 22 老将扎卡利亚(ザカリア)

出击数:编成 12 人 + 莱昂哈特	地形:城市
地点:布拉德	胜利条件:打败扎卡利亚

DATA

F：武器职人 G：无 H：秘密の店

D：边境の战士训练所 E：海の战士训练所

A：无 B：破邪训练所 C：森の战士训练所

8：剑斗士训练所 9：山の战士训练所

6：草原の战士训练所 7：城の战士训练所

3：武器屋 4：酒店 5：赌硬币的正反

2：教会(3000G 的寄付可解除诅咒)

1：宿屋(要出村时进这儿)

秘密商店

道具	价格
マスターソード	7000
マスタースピア	6400
マスターアクス	4500
マスターボウ	4800

Story●老兵的挽歌



雷姆兹军在雷达古城找到了不少宝物，可是却没有找到救阿特洛姆的姐姐的方法。根据古代神话的提示，众人准备去伊尔(イル)岛的摩恩之塔。而在萨利亚，受亚哈卜(アハブ)的指派，老将军扎卡利亚率军占领布拉德，正好堵在了雷姆兹军的前方。接着，亚哈卜以钱财相诱，劝说在萨利亚养病的炎之魔道士利修艾尔(リシュエル)为自己效力，却遭到了断然拒绝。

攻略要点

收费的训练所，当然是不去光顾算了。敌人的数量是挺多，不过战斗力都很一般，可以轻松干掉他们。莱昂哈特的实力也足以守住布拉德的城门，所以有足够的时间四处转转，H 处的秘密商店里的マスター系武器很不错，有足够的金钱的话不妨大批量的购入。最后的对 BOSS 战，敌人是实力强劲的老将扎卡利亚。好在他是重装骑士，用破甲系的武器攻击就没有问题了。要是剑士们的实力不够，容易被他砍中的话不妨先用魔法和弓箭削弱他的 HP。

MAP 23 少女的眼泪

出击数:编成 12 人	地形:山地
地点:萨利亚古城	胜利条件:打败敌主将亚哈卜

DATA

A:1－3 回合每回合出现 3 个飞马骑士

B:敌方召唤师

C:4 回合开始出现三个ホースメン的增援

D:巴托出现位置，用他来说得利修艾尔

Story●万能的盗贼

卡托莉见到受了重伤的老将军，慈爱之心又使她将这位征战了多年的老人救起。而扎卡利亚说什么卡托莉是萨利亚王国的公主，胸前的一点痣——尤特那的圣痕，也就是证据。原来当年萨利亚内乱、亚哈卜篡权，就是扎卡利亚将她抱到了森林之中，而其实她的父母还活着，被幽禁在萨利亚古城的地牢内。进入布拉德，卡托莉找到雷姆兹，还没开口，雷姆兹就知道她想说什么，答应了去一趟古城萨利亚。并且莱昂哈特也认为现在正是夺取萨利亚的大好时机。雷姆兹为的却不是什么攻城掠地，想到天真烂漫的卡托莉如果突然成了公主，每天对着烦人的事，雷姆兹都不知到底该不该下决心了……而在萨利亚，亚哈卜抓住了偷取他家中财宝变卖，为利修艾尔治病的巴托(バド)，要挟利修艾尔为其效力。

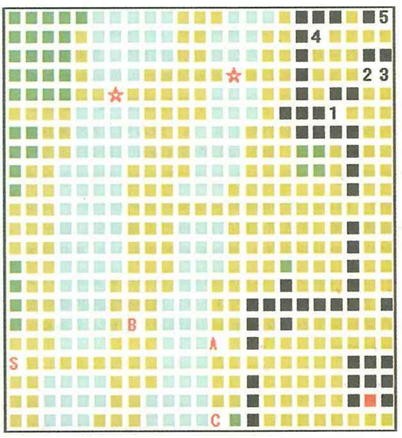
攻略要点

这一关有大量的飞行单位出现，而且山地难行，建议多准备几个弓兵出战。A 的位置在第 1－3 回合每回合都出现 3 个飞马骑士的增援，这些人移动力强，注意保护防御力较弱的神官。第二回合 B 地点出现 4 个飞马骑士，可以派己方的飞行单位前去迎击。从第四回合开始 C 地点会在出现 3 个弓骑士，可以派莱昂哈特或者雷姆兹装备弓箭等在那干掉他们。第 6 回合会有事件发生，巴托在 D 地点出现，并马上成为同伴。第 7 回合在 B 地点再次出现飞马骑士，派部队利用森林的地形与他们交战。巴托来城门前说得利修艾尔有两条路可走，往下的路虽然远点但是安全，因为敌人应该已经被干掉了。走上面的近路的话要小心在第 8 回合于 C 出现的 4 个弓骑士。巴托和大部队合流以后先不要乱闯，因为利修艾尔手上的陨石魔法可以打 5 格，所以我们应该让巴托在离利修艾尔 6 格的位置待机，然后在下一个回合去说得利修艾尔。利修艾尔初期实力就很不俗，可以派他马上返身去打倒敌主将亚哈卜。

过关后前往封印之桥，让希健战死的话回到萨利亚村，魔女歌拉会救活希健并加入到队伍中。不进行这个事件的话歌拉也会在第 31 关加入。到达萨利亚村后与琉南军进行第二次合流，吉库也将暴露他的真实目的，并随他姐姐回到暗之国。这次的人员配备也很有讲究，请参考攻略后记游戏里技里的相关文字。

MAP 24　里贝的大河

出击数:编成 14 人	地形:城市,河流
地点:泽姆赛利亚(ゼムセリア)	胜利条件:琉南制压敌据点



Story●强攻大渡河

雷姆兹与卡托莉来到了萨利亚地下监牢，卡托莉与父母团聚……感动……完了萨利亚这档子事儿，雷姆兹护送卡托莉的父亲通过封印之桥，来到了萨利亚村探望其妹，碰巧与在这里琉南撞上了。而黑骑士吉库在这里碰见了他的姐姐，原来吉库自加入琉南军起，一直是在执行一项使命——监视水之巫女恩蒂，而他的姐姐此次前来，命令吉库跟她走，吉库顺从地听从了姐姐的命令。被蒙在鼓里的凯特固执地认为吉库一定是被加泽尔教的人抓走了，请求琉南一定要救他。而利修艾尔则和妹妹梅里艾尔以及恩蒂、玛迪尔相会了，利修艾尔在一次追赶伊斯特丽亚士兵的时候不甚跌落河中，摔断了右脚，并且失忆了，直到最近才恢复记忆。雷姆兹和琉南两个好朋友因为好久不见，相聚豪饮，接着雷姆兹却醉倒了，卡托莉一直照顾着他……

攻略要点

这一关的战斗比较无趣，因为没有太多的机会锻炼新加入的同伴，想安全过关的话只能依靠强力骑士的突击。A 处沿河岸布置有 8 台投石车，飞行单位的突击是肯定行不通的。在与 B 地点的敌方单位纠缠时也要充分考虑到支援的问题，不过像纳隆这样的强力角色即使没有支援也是可以放心的，到是其他几个人一定要"紧密团结"，尽量避开投石车的攻击范围。拥有再移动特技的骑兵部队在攻击完以后要找空隙从桥上通过，把投石车尽早的解决掉。第 5 回合会有事件发生，多尔姆和带有桥的钥匙的枪兵一同出现，抢到钥匙后可以去把桥给放下来。第 7 回合会有携带着钱袋的盗贼出现，不干掉他们的话他们会破坏城中的民家的。在第 10－14 回合，敌据点附近会有增援的骑兵队出现，要练级就找他们吧。总之这一关不可盲目冒进，只有发挥团队优势和骑兵的高机动力，才能安全过关。

DATA

1:武器屋
2:おまもり
3:まほうのたて
4:道具屋
5:ナイトのあかし
A:8 部投石车，千万不要拿飞行单位去突击那
B:计算好攻击范围尽量快的将那的敌人消灭光
C:7 回合时有持有きんかのふくろ的盗贼出现

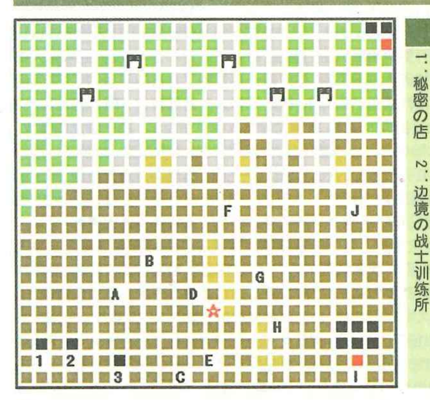
GAME 里技

B 强力武器的来源是……

说起来啊，这一条也是活用斗技场而总结出来的哦。要点就是让有偷盗特技或者强盗特技的角色进入斗技场战斗，在胜利的同时还能随机的获得对方的武器或者道具。会强盗特技的话在战斗胜利后必然能取得对手的武器和道具，但是强盗特技只有超级"面瓜"的海贼头头梅尔汉拥有，其他角色只有使用在第 25 关获得的道具"やましいの心"习得。所以还是那几个比较强的盗贼进去打比较好。必要的话还是要先学到"剑斗士"的特技才行，因为这一代的盗贼一般力量和防守都超弱。偷到银系武器和マスタ－系的武器就发啦。

MAP 25　沙漠之岚

出击数:编成 14 人	地形:要塞、沙漠
地点:哈尔发(ハルフア)砦	胜利条件:琉南制压敌据点



DATA

(超级重要，修得强盗特技)
I:DEF プラス　J:いやしい心
G:AGI プラス　H:POW プラス
E:SKL プラス　F:MHP プラス
C:スーパープルフ　D:MAG プラス
A:LUK プラス　B:再移动の书
3:里贝卡加入　☆盗贼待机能发现的道具
1:秘密の店　2:边境の战士训练所

Story●沙漠宝藏

琉南军势如破竹，开始收复祖国，而下一个对手，是镇守巴尔希亚的索博(ゼッブ)和他手下西蒙(シモン)的龙骑士团。

秘密商店

とういやしの杖	4500
ゾンビの杖	3600
オーガの杖	4200
ハーピイの杖	4800

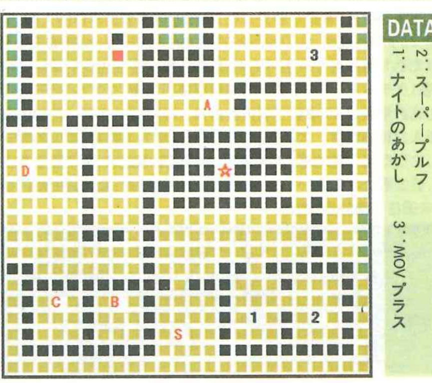
攻略要点

这一关有两个据点，制压不同的据点，下一关会有很大的变化，所以大家在消灭了所有敌人以后请先参考一下后面第 26 关的两个分支的介绍，再作选择。标有星号的地方是纳尔萨斯所在的位置，琉南与他对话以后就可以操纵他行动了。地图上的 A－J 都是纳尔萨斯可以发现到宝物的地点，因为都是与能力值相关的道具所以是很重要的，一定要参考地图上的位置把他们都找到，尤其是 J 处的やましい心是能学习到强盗特技的超重要道具，给你队伍中的最强剑士或者纳隆学吧。1 处的秘密商店里都是召唤用的魔法杖，可以不去。访问民家 3 能使召唤师里贝卡(リベカ)成为同伴，神官系的角色当然是多多益善了。派飞行单位尽快将她加为同伴，否则下方的龙骑士团会在第 5 回合开始行动，他们的实力不一般，没有做好充分的准备不要接触为好，所以要避免他们主动出击。

上方的敌人不算强，配上铁盾的利修艾尔就可以解决他们，也正好给利修艾尔一个练级的机会。打败了上方的敌人以后将大部队都拉到下面去摆好阵势，主要是要发挥他们的支援效果。再让队伍里最强单位(纳隆)装备上标枪去引那帮龙骑士过来，只要能顶住第一个回合，马上群殴把带队的西蒙给干掉就好打多了。因为他给予部下的支援包括 35% 的命中回避和 20% 的必杀率，不先打倒他必将有所伤亡。取得全部道具并打倒敌人后就可以选择过关了，制压下面的据点会进入 26－1 关，制压上面的据点进入 26－2 关，具体怎选择请先看 26－1 和 26－2 的攻略。

MAP 26－1　黑公子

出击数:编成 14 人	地形:城市
地点:拉泽利亚	胜利条件:琉南制压王座



DATA

2:スーパープルフ
1:ナイトのあかし　3:MOV プラス

Story●重归故里

琉南军攻破巴尔希亚(バルシア)，即将抵达祖国的首都拉泽利亚，此时阿吉斯想起了在拉泽利亚的未婚妻莉娜(リィナ)，只身前往营救，可是却被伦歇恩(レンツエン)被逮捕。

攻略要点

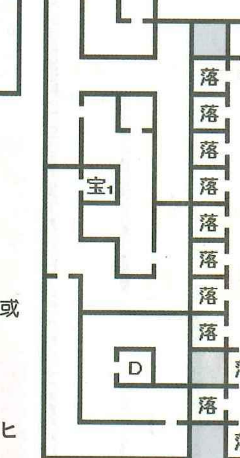
上一关制压了沙漠据点就会进入这一关，这一关里有很多宝箱，所以一定要带纳尔萨斯出战。避开标星号的地方前进，A 点附近的暗黑兵士里有被伦歇恩要挟的阿吉斯，不要误伤了他，可以通过数值判断出来，用盗贼之剑把他的武器偷过来他就不会主动攻击了。要是没准备盗贼之剑的话可以用弓兵把阿吉斯引到宝箱 1 处，再回头把出口堵上，只要堵路的那个弓兵回避率还行就不会有危险。B 地点的莉娜是库莱斯的妹妹、阿吉斯的未婚妻，用纳尔萨斯开锁救她出来再用他说得阿吉斯。进入 C 地点的话，会有 7 个盗贼出现，他们全部都带着钱袋，一定要都抢下来。第 2－5 回合 D 地点会不停的出现暗黑兵的增援，可派己方的弓兵和魔法师站在墙边等他们路过，过路者死。另外还要注意持有盗贼之剑的剑士，被他打中的话，手上的武器和道具会被偷走。柯尔科达(ゴルゴダ)的战斗力不容小视，打倒他获得マスターソード。最后的对 BOSS 战很简单，因为伦歇恩的战术虽然很诡异，但是要他作为战士战斗却力有不逮。必须用直接攻击的方法打倒他，才能获得他手中的 4 把传说之剑里还没有获得的那把☆ルクード。过关后，琉南转职为ロード。

（VS スルト）
↓
□カテドラル・B3F□
在中央房间发生 BOSS 战（VS アスタロト）
↓
□カテドラル・B4F□
在左下房间发生 BOSS 战（VS アリオク）
↓
□カテドラル・B6F□
从ルイ・サイファー处得到西の岛的情报。
（如果去カテドラル西面的岛屿的话，会发生与ベルゼブブ的战斗）
↓
□カテドラル・B7F□
在アスラ王の门发生 BOSS 战（VS CHAOS HERO）
接下来发生与リリス的连续战斗。
战斗胜利得到ベリアルの壶。
↓
□カテドラル・B8F□
与最终 BOSS アスラ王战斗。
↓
LAW ENDING

★1…ウリエル
★2…魔人出现地点
箱…あまのみつるぎ
宝 1…ダイヤモンド
宝 2…アクアマリン
宝 3…アクアマリン

カテドラル（NEUTRAL 属性路线）

□カテドラル・B1F□
从银座地下去カテドラル。
听取ロウヒーロー和カオスヒーロー的谈话。（如果已经击倒四天王中的两个以上的话，在这里会发生大洪水）
↓
□四天王の馆□□
去涉谷、品川、池袋、上野附近，击败每处各有的一个天王（如果在洪水前将四天王全部击倒的话，在洪水之后可以在皇居得到将门の刀。并且可能在四天王所在的场所得到 NEUTRAL 属性最强的防具）
↓
□カテドラル・B1F□
与 LAW HERO 和 CHAOS HERO 见面以后发生大洪水（之后在地图上能去的场所受到限定）
↓
□カテドラル・1F□
救助在 LAW 街右端的大タコ或者 CHAOS 街左端的大カメ。
↓
□カテドラル・B1F□
听取ロウヒーロー和カオスヒーロー的谈话。
↓
□都厅・右□
在 48F 北面的房间发生 BOSS 战（VS ラーヴァナ）
接着发生与インドラジット的战斗（事先也可以去都厅・左）
↓
□都厅・左□
在 48F 北边房间发生 BOSS 战（VS ヴィシュヌ）
↓
□カテドラル・B1F□
与 LAW HERO 和 CHAOS HERO 见面。
↓
□カテドラル・2F□
在左下房间发生 BOSS 战（VS ウリエル）
↓
□カテドラル・3F□
在右上房间发生 BOSS 战（VS ガブリエル）
↓
□カテドラル・4F□
在北面房间发生 BOSS 战（VS ラファエル）
↓
□カテドラル・7F□
在北边房间发生 BOSS 战（VS LAW HERO）
↓
□カテドラル・8F□
在北边房间发生 BOSS 战（VS ミカエル）
↓
□カテドラル・B2F□
在左边接近中央的房间发生 BOSS 战（VS スルト）
↓
□カテドラル・B3F□
在中央的房间发生 BOSS 战（VS アスタロト）
↓
□カテドラル・B4F□
在左下房间发生 BOSS 战（VS アリオク）
↓
□カテドラル・B6F□
从ルイ・サイファー处得到西の岛的情报（如果去カテドラル西面的岛屿的话，会发生与ベルゼブブ的战斗）
↓
□カテドラル・B7F□
在アスラ王の门发生 BOSS 战（VS CHAOS HERO）
接着与リリス连续战斗。
战斗后可以得到ベリアルの壶。
↓
□カテドラル・B8F□
与最终 BOSS アスラ王战斗。
↓
NEUTRAL ENDING

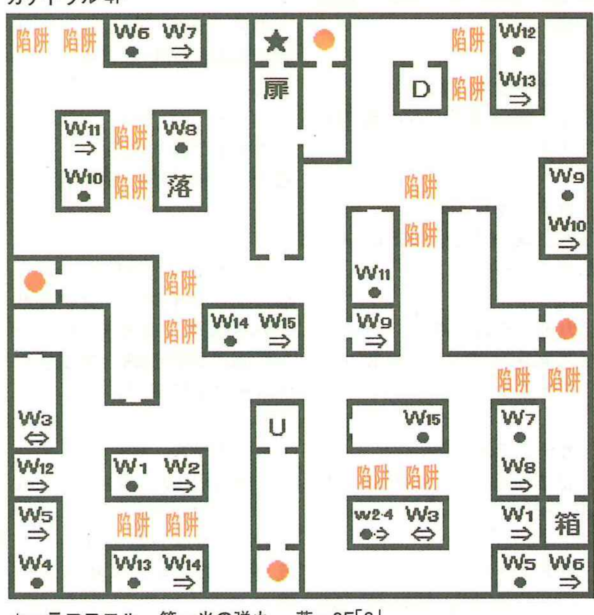


★…ガブリエル
箱…メギドファイア
宝 1…ガーネット
宝 2…エメラルド
宝 3…パール

カテドラル（CHAOS 属性路线）

□カテドラル・CHAOS 街□
从东京デスティニーランド去カテドラル。
与入口附近的 CHAOS HERO 相遇（如果已经击败四天王之中的两个以上的话，这里会发生大洪水）
↓
□四天王の馆□□
去涉谷、品川、池袋、上野附近各一个的天王所在场所，将四天王中的两个以上收为仲魔。
↓
□カテドラル・CHAOS 街□
再次与 CHAOS HERO 相遇，发生大洪水（之后地图上能够去的地方受到限定）
↓

カテドラル 4F

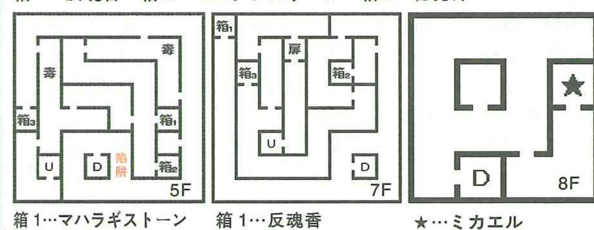


★…ラファエル　箱…光の弾丸　落…3F「?」

□カテドラル・CHAOS 街□
在左端房间帮助大カメ。一度外出与 CHAOS HERO 见面。乘坐大カメ去新宿的都厅。
↓
□都厅・右□
在 48F 北面的房间将ラーヴァナ加入仲魔。
↓
□都厅・左□
在 48F 变面的房间发生 BOSS 战(VS ヴィシュヌ)
↓
□カテドラル・B1F□
在中央的房间与 CHAOS HERO 相遇。
↓
□カテドラル・B6F□
从ルイ・サイファー处得到关于西の岛的情报(如果去カテドラル西面的岛屿的话，ベルゼブブ将加入仲魔。)
↓
□カテドラル・B7F□
在途中与 CHAOS HERO 和女主角相遇。
得到ベリアルの壶。
↓
□カテドラル・B8F□
与アスラ王相遇，得到关于デビルリング的情报。
↓
□カテドラル・B4F□
在左下房间从アリオク处得到アリオクの牙。
↓
□カテドラル・B3F□
在中央房间从アスタロト处得到アスタロトの羽。
↓
□カテドラル・B2F□
在左边中央的房间从スルト那里得到スルトの爪。
↓
□カテドラル・B8F□
通过アスラ王帮助作成デビルリング。
↓
□カテドラル・2F□
在左下房间发生 BOSS 战(VS ウリエル)
↓
□カテドラル・3F□
在右上房间发生 BOSS 战(VS ガブリエル)
↓
□カテドラル・4F□
在北边房间发生 BOSS 战(VS ラファエル)
↓
□カテドラル・7F□
在ミカエルの扉发生 BOSS 战(VSLAW HERO)
↓
□カテドラル・8F□
与最终 BOSS ミカエル战斗。
↓
CHAOS ENDING

6F

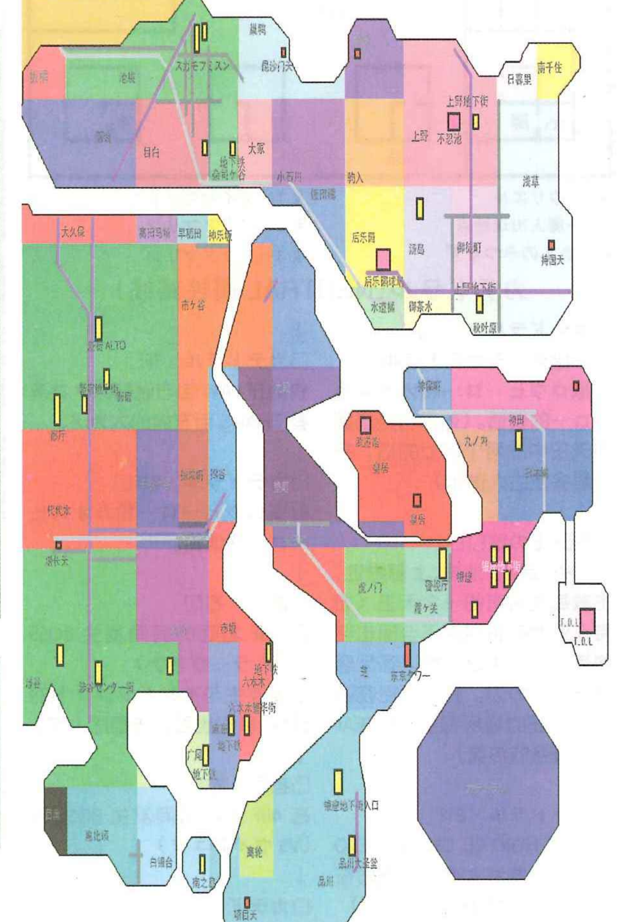
箱 1…反魂香　箱 2…マハブフストーン　箱 3…秘孔针



箱 1…マハラギストーン　箱 2…トラップ　箱 3…マハジオストーン

箱 1…反魂香　箱 2…ロザリオ　箱 3…ソーマ

★…ミカエル



《真·女神转生》仲魔二身合体表

鬼神	女神	天魔	鬼神	鬼女	妖魔	夜魔	妖精	セラ	天使	堕天	龙神	龙王	灵鸟	妖鸟	神兽	圣兽	魔兽	斗鬼	妖鬼	地灵	兽人	
–	★	–	–	女神	女神	妖魔	夜魔	–	女神	天魔	天魔	鬼神	天使	堕天	龙神	龙王	神兽	鬼神	斗鬼	妖鬼	魔兽	魔神
	–	–	–	妖精	天魔	地灵	妖魔	–	堕天	天魔	鬼女	龙神	天使	堕天	龙神	龙王	神兽	鬼女	斗鬼	妖鬼	龙王	女神
		–	★	★	女神	堕天	妖魔	–	外道	妖魔	鬼神	龙神	天使	堕天	龙神	龙王	神兽	鬼神	斗鬼	妖鬼	邪龙	天魔
			–	★	鬼女	堕天	鬼女	天魔	鬼女	夜魔	天魔	龙神	龙王	鬼女	龙神	龙王	神兽	龙神	龙王	斗鬼	神兽	鬼神
				※	夜魔	堕天	夜魔	女神	女神	斗鬼	鬼神	女神	妖鬼	妖魔	鬼神	龙王	神兽	龙王	斗鬼	妖鬼	邪龙	鬼女
					※	★	★	魔神	堕天	夜魔	鬼女	灵鸟	龙王	堕天	兽人	邪龙	妖鬼	鬼女	斗鬼	妖鬼	魔兽	妖魔
						※	★	魔神	堕天	妖魔	龙王	邪龙	凶鸟	凶鸟	魔兽	兽人	妖兽	鬼女	邪鬼	恶灵	幽鬼	夜魔
							※	天使	女神	天使	神兽	圣兽	天使	堕天	龙王	魔兽	圣兽	鬼女	妖魔	妖鬼	妖鬼	妖精
								–	★	★	天魔	龙神	女神	灵鸟	龙神	神兽	圣兽	妖魔	妖魔	妖精	妖鬼	セラ
									※	妖魔	天魔	圣兽	女神	灵鸟	龙神	神兽	圣兽	妖魔	妖魔	妖精	妖鬼	天使
										※	邪龙	鬼女	妖魔	夜魔	妖魔	魔兽	兽人	鬼女	幽鬼	邪鬼	妖兽	堕天
											–	★	天魔	鬼神	龙王	龙王	龙王	鬼神	斗鬼	邪龙	天魔	龙神
												※	龙神	鬼女	灵鸟	神兽	圣兽	鬼神	斗鬼	妖鬼	魔兽	龙王
													※	★	龙神	神兽	圣兽	神兽	夜魔	妖兽	魔兽	灵鸟
														※	灵鸟	灵鸟	妖鬼	鬼女	堕天	凶鸟	妖鬼	妖鸟
															※	★	★	鬼神	龙王	龙王	龙王	神兽
																※	★	神兽	魔兽	魔兽	妖兽	圣兽
																	※	兽人	斗鬼	圣兽	圣兽	魔兽
																		※	★	★	鬼神	斗鬼
																			※	★	妖魔	妖鬼
																				※	妖精	地灵
																					–	兽人

精灵名	同种族材料
サラマンダー	神兽
ウンデイーネ	龙王、鬼女
シルフ	天使、灵鸟
ノーム	斗鬼、妖鬼
フレイミーズ	堕天、圣兽、魔兽
アクアンズ	妖魔
エアロス	妖精、妖鸟
アーシーズ	夜魔、地灵

–…合体不可
※…精灵
★…近亲种合体
■…LIGHT 恶魔
■…DARK 恶魔

《真·女神转生》仲魔三身合体表

神族	鬼神族	魔族	飞天族	龙族	鸟族	兽族	鬼族
※	A	B	C	D	E	F	G
	※	G	H	I	J	K	L
		※	M	N	O	P	G
			※	Q	R	S	H
				※	T	U	K
					※	V	J
						※	K
							※

	种族
神族	魔神、女神
鬼神族	天魔、鬼神、鬼女、邪神
魔族	魔王、妖魔、夜魔、妖精
飞天族	セラフ、天使、堕天使
龙族	龙神、龙王、邪龙
鸟族	灵鸟、妖鸟、凶鸟
兽族	神兽、圣兽、魔兽、妖兽
鬼族	斗鬼、妖鬼、地灵、邪鬼

	神族	鬼神族	魔族	飞天族	龙族	鸟族	兽族	鬼族
A	魔神	天魔	魔王	セラフ	龙神	灵鸟	神兽	鬼女
B	魔王	鬼神	魔神	セラフ	龙神	女神	龙神	鬼神
C	セラフ	鬼女	女神	天使	邪神	セラフ	圣兽	鬼神
D	龙神	龙神	鬼神	圣兽	龙神	女神	神兽	鬼神
E	灵鸟	?	天使	セラフ	鬼女	天使	龙神	鬼女
F	神兽	邪龙	龙王	神兽	鬼神	龙神	神兽	神兽
G	龙神	妖鬼	女神	?	斗鬼	夜魔	斗鬼	妖鬼
H	鬼神	女神	夜魔	天使	妖魔	天使	魔兽	斗鬼
I	龙神	斗鬼	龙神	邪龙	龙神	妖魔	圣兽	鬼神
J	天使	女神	天使	天使	女神	灵鸟	龙王	鬼女
K	神兽	邪鬼	邪龙	圣兽	神兽	龙王	圣兽	兽人
L	天魔	邪神	邪鬼	幽鬼	鬼神	鬼女	兽人	邪鬼
M	セラフ	?	妖魔	天使	妖鸟	妖魔	?	妖鬼
N	鬼神	女神	妖魔	凶鸟	龙神	堕天使	魔兽	鬼神
O	夜魔	天使	妖精	天使	女神	天使	龙王	妖魔
P	妖魔	龙神	妖鬼	?	鬼神	龙王	魔兽	斗鬼
Q	?	灵鸟	凶鸟	堕天使	邪龙	堕天使	妖兽	邪鬼
R	女神	女神	天使	天使	夜魔	天使	圣兽	鬼女
S	鬼神	圣兽	妖魔	圣兽	妖鬼	妖魔	圣兽	?
T	天使	鬼女	堕天使	邪龙	龙神	灵鸟	圣兽	鬼女
U	龙神	龙神	斗鬼	邪龙	龙神	龙王	神兽	鬼神
V	鬼女	圣兽	妖鬼	堕天使	龙神	灵鸟	龙王	斗鬼

□LAW·NEUTRAL·CHAOS 属性决定之道□

在真·女神转生中，对事件的回答、加为仲魔的恶魔、可利用的回复设施等最终分为三种不同属性。这里为大家介绍一下游戏中起决定作用的重要事件和注意点。

LAW 路线的场合

事件发生地点	事件内容
新宿地区市谷驻屯地	救出地下被抓的少女
新宿地区驻屯地&大使馆	接受トールマン的委托，干掉市谷驻屯地的ゴトウ
新宿地区 2 オザワの事务所	在 BOSS 战后救出オザワ
涉谷地区メシア教会	捐钱 10 次使教会完成
六本木地区ディスコ内	把反魂香送给熟悉的女子
池袋地区スガモプリズン	击败ヤマ
东京デスティニーランド 4F	拒绝エキドナ的请求，打败エキドナ

NEUTRAL 路线的场合

事件发生地点	事件内容
新宿地区驻屯地&大使馆	打败トールマン和ゴトウ
池袋地区スガモプリズン	对ヤマ的请求说 NO，不战斗并逃走
东京デスティニーランド 4F&品川大圣堂	干掉エキドナ和ハニエル

□其他注意点□

回复地点中メシア·ガイア教会不能用。使用 NEUTRAL 属性的武器。注意避免 LAW 或者 CHAOS 倾向的事件发生……等等。

CHAOS 路线的场合

事件发生地点	事件内容
新宿地区驻屯地&大使馆	拒绝トールマン的请求，击倒トールマン
新宿地区 2 オザワの事务所	BOSS 战后不搭救オザワ
品川	不要听メシア教徒的说教
池袋地区スガモプリズン	对ヤマ的请求回答 YES
东京デスティニーランド 4F&品川大圣堂	接受エキドナ的请求，击败ハニエル

□其他注意点□

如果不断击败可加入仲魔以外的恶魔的话，属性将向 CHAOS 倾斜。



操作方法	
	START:暂停/打开菜单
	L键:刹车
	R键:油门
	Y键:跳跃
	A键:倒档
	B键:前进档

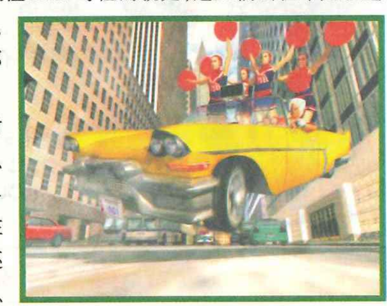
机种:DC　厂商:SEGA　类型:D·ACT
媒体:GD-ROM　发售日:5月31日　游戏人数:1人

本来是对这个游戏是一点兴趣都没有的，是因为在印象中它是一个疯狂、血腥、暴力的游戏。这一次因为人手不够，摊写攻略的时候DRAGON把这个游戏扔到了laser的面前:"一定要玩！还要写感受！"还有什么"时间紧，任务急，希望laser同志你一定要拿下来。"说也说不过他，打也打不过他，没办法，只有强打起精神按下DC的POWER键……呀呀呀，真是没想到这个游戏有这么好玩。那些所说的"疯狂、暴力"，实际上就是一种黑色的幽默，玩的时候经常让laser狂笑不止。至于说血腥，laser可是一点都没有见到。怎么说呢，这款游戏就像炎热的夏天吹过来的一阵凉爽的风，让人欲罢不能。但是也许是一代作为一个标新立异的作品太过于成功了，作为继承者的二代没有体现出足够的新意，给人的感觉相似还是在吃一代的老本。车还是那样的车，地图还是那样地图，创意还是那样的创意，没有能够让人感到是一个真正意义上的"二代"，倒象是一个资料片。但愿sega能把下一代(如果有的话)做得更好，更加有新意。



准确的说，这是一款为非玩家设计的游戏。在这里你找不到什么深刻的内涵，也看不到什么精彩的对白。有的只是极其爽快的操纵感，设计夸张的人物动作和一些穿插其间的无厘头。一个从没有接触过游戏机的人也会很轻易的上手，乐在其中。在编辑部就是这样，本来是laser一个人在玩得津津有味，把制版部的几个人看的莫名其妙，不知道居然会有一个游戏让人笑成这个样子(他们可是从来就不玩游戏的)，于是就强烈要求试一下。这下可好，laser把手柄交出去以后就再也没收回来。一群游戏盲围在DC前，把laser踢在一边，嘻嘻哈哈地一直玩到太阳下山，其中的几个居然比laser玩得还好……(我哭)

这款游戏的宗旨就是在追求一个"爽"字，所以说在操作上非常的简单，很容易就能让玩家们融入到游戏之中。具体的操作方法大家可参照旁边的表格。但是容易上手是容易上手，想要玩得很出色，也是要费一番功夫去练习的。由于本作比前作多了一个跳跃键，在无形中就增加了很大的难度。在车流湍急的街道上，不是光靠一个"撞"字就能解决问题的。在很多时候要利用Y键来做不停的跳跃，这样才能节约更多的时间，赚到更多的钱。而且在很多情况下，光凭着屏幕中间给的箭头带路是不行的，要利用跳跃来进入一些隐藏的通道，如建筑物的房顶上、平常看不见的高架桥等。最让laser奇怪的就是，这几辆出租车是经过什么改造的，不但怎么撞也撞不坏，还能跳那么老高……



在游戏开始的时候可以选择big apple、small apple、crazy pyramid三种游戏模式。在前两种游戏模式下，还可以有normal rules、work for 3(5、10)minutes几种游戏方式。在big apple的模式下，地图比较大，三个主要的地区北地区、西地区和东地区之间相隔得都比较遥远。在拉那些跨区乘车的乘客时，如果不对地图很熟悉或操作得不非常熟练的话，要甚加考虑。而在small apple的模式下，地图虽然比较小，但是路情比较复杂，有很多是直来直去的弯

"疯狂出租车2"地图全公开!

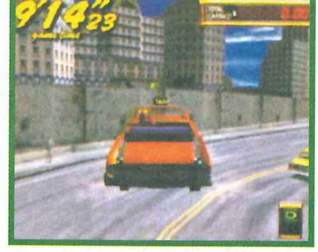
1. the zoo
2. the fire station
3. the police station
4. the post office
5. the haspital
6. the stadium
7. GAP
8. FAD Schwarz
9. the jeweler's shop
10. HVV
11. the department store
12. the stock exchange
13. Hard Rock Cafe
14. the courthouse
15. City Hall
16. the bank
17. the public library
18. the hotel
19. the high school
20. the depot
21. the supermarket
22. the university
23. the factory
24. Burger King
25. the air museum
26. the basketball court
27. the Church
28. the station
29. bolannic garden



1. the police station
2. the fire station
3. the post office
4. the hospital
5. the KARATE dojo
6. the basketball court
7. the university
8. Burger King
9. the air museum
10. the band shell
11. the boathouse
12. the supermarket
13. the high scholl
14. the church
15. GAP
16. Hard Rock Cafe
17. Fad Schwarz
18. HMV
19. the opera house
20. the hotel
21. central terminal
22. the TEMPURA restaurant
23. the public library
24. the department shop
25. the clock tower
26. City Hall
27. the stadium
28. the bank
29. the law court
30. the stock exchange
31. the bus terminal
32. the hellport
33. Ferry Port

道，而且相对比较拥挤的车流也是制约玩家们飚起速度的重要因素。在一开始玩家们可供选择的角色，有穿着红色上衫的白发青年 Slash、总是打着赤膊的 Iceman、活泼的黑人小姑娘 Cinnamon 和老当益壮的老头子 Hot. d(都 78 岁了还和小姑娘小伙子们一起发疯，laser 真是佩服死他了)。当然还有很多的隐藏人物在等待着大家，到底这些隐藏人物会怎样出现在大家的面前，laser 在这里卖个关子，就让大家自己在游戏中慢慢寻找吧。在 crazy pyramid 的模式下，玩家们可以玩到许多有意思的小游戏，但是千万可不要小看这些游戏哦。如果把最初的第五级的一共五关打通了的话，就可以玩第四级的一共四关，打通了的话就可以玩到第三级的一共三关……以此类推，一直到第一级。到那个级别，难度可是相当之高的，简直都到了难得变态的地步(laser 在打第三级的时候就费了整整一个下午的时间……还是没过去)。

既然是 taxi，最终的目的就是要赚钱。以 normal rules 为例，给大家说一下这个游戏的基本玩法吧。当开始的时候，玩家拥有 50 秒的时间。这时候街上就有许多要乘坐出租车的客人，他们的头上都带有$的符号，根据颜色的不同代表着想去的距离的不同，当然所付的车费也随着距离的增长而增多。把车停在客人的周围，当客人上了你的车之后，就会根据路程的长短给你增加相应的时间。然后画面中间就会出现一个绿色的箭头，顺着箭头所指的方向开，开到绿色标志所指的地点，这一次的买卖就算做成了。根据你在路上所花费时间的多少，当到达目的地之后会奖给你相应的时间。在乘客的头上的数字代表着乘客到达地点所需的时间，如果耗尽了的话，乘客就会不管你开到哪里，跳下车就走(不要命了啊，车还在开着呢！)，当然车费也就没有了。就算拉到了地方，如果是 BAD 的话，气坏了的乘客还会骂你、踢你的车或是抓土撒你(这群没有素质的家伙，再怎么我也是为人民服务啊)。当你在行进过程中，躲避开或是跳过车辆，乘客就会感到很兴奋，然后赏给你小费。连续的话，还会有 combo 出现，所得的小费也会变得越来越多。如果一次拉多个客人的话，所得的小费也是会成倍增长的。不过一般多人乘坐的话，道路都是比较长、比较难走的。最好还是先拉一些路程比较近的乘客，增加一些自己的时间，然后再去拉那些路程比较远的乘客。在拉那些多人数的乘客的时候要多加注意，如果没有把最后一个人送到的话，也是没有车费和小费拿的(没有道理啊……我的钱)。



再简单说一下驾驶的技巧。如果硬把这款游戏说成是一款赛车游戏的话，恐怕是不合理的。从各种要素上来看，它更像是一款动作游戏。在街道上行使的时候，也没有交通规则可以遵循的。什么逆行，什么禁止转弯、什么红绿灯，在疯狂出租车的世界里是没有的。你所要做的唯一事情就是顺着箭头所指的方向向前向前再向前。对于阻挡在前面的车辆或建筑物，你是可以装作什么都没有看见一直踩着油门冲过去。但是你的速度就会减慢，速度就是时间，时间就是金钱，为了赚更多的钱，还是利用 Y 键多做一些跳跃吧。另外油门和刹车的灵活使用也要多加练习，这对于节省时间是很重要，而且千万要掌握急停甩尾这个动作，这是至关重要的。

文&责编/laser



机种:PS	厂商:INFOGRAMS
类型:AVG	发售日:发售中

Disc 1 · EDWARD CARNBY 篇

The wood · 树林

游戏一开始,出发点是密林深处,你可以与 Aline 通话,两个人可以通过手电筒的光确定了对方的位置,Edward 要 Aline 在原地待命。此时有两条路可以选择,左侧有一扇大门,可以先走右侧。一直走到一处空屋前,在里面有一个受重伤的人, 他要 Edward 尽快离开这里, 而 Edward 则表示他不怕,一定会回来。与这个人谈话之后,按下 X 键就可以取得一枚钥匙。位置就在恢复操作的原地。离开房间后继续朝前走。走出几步之后会听到屋中传出几声枪响,刚刚受伤的那个人已经死了。

outside the manor · 庄园外

走到庄园外用刚刚取得的钥匙打开大门, 可以看到恐怖的场面: 可以看到猎狗在一瞬间不明物体杀掉的惨状……继续向前走,矮墙上有一盒 magnesium bullets,按下 X 键取走。沿台阶向上走时开始有猎犬袭击 Edward,按下 R1 键进入战斗状态,按 X 键可以开枪射击,应该尽量节省子弹。走到尽头时发现大门已经被锁,接到 Aline 通话过来说看到某种东西……沿楼梯返回, 向右走, 在那里 Edward 也看到了一只奇怪的生物。是一个比较难对付的敌人,可以回避不打,直接绕过。沿楼梯向下进入铁栅栏门,向右拐,打开阀门,回到栅栏门可以沿楼梯继续向下走,就进入到下水道中去了。

Aqueduct · 下水道

沿笔直的下水道向前, 不久会有怪物出现, 将其杀死后,沿画面右上角的出口走,可以看到铁扶梯,沿扶梯向上,取得 charm of saving 可以进入大门。进入了庄园内部后应该去找 Aline 了。

underground cellar · 地窖

沿楼梯向上爬,进入地窖。上石级之后先向左转,可以拿到猎枪(shotgun)、子弹以及急救包。接下来走到棺材前, 打开棺盖会看到已经死亡的 Aline, 惨不忍睹。然后发现是幻象, 可以看到棺材里还有一把金钥匙。用金钥匙打开棺材旁边的铁门, 沿路向前, 通过镜子暗门进入了大屋的一层。

Mansion · 大屋

当 Edward 进入之后,Aline 会与他通话,她被机关困住了,而你则要想办法找到她。进入大屋后,很快就会停电,而怪物也会随之而来,观察一下你所在的位置,身后正是刚刚进入的镜子暗门, 而在镜子旁边侧有一尊石像, 将它推到镜子前可以看到石像背面刻有" HM" 的字样。调查石像,会有一个密码所出现,将字母定在" HM" 上, 按下 X 键。沿楼梯上到二楼,Aline 说她已经可以听到你的脚步声了, 你们已经很接近了, 调查最右边那一幅画像,可以取得一把生锈的小钥匙。进入道具栏调查,你会看到钥匙上面刻有"四楼西"的字样。先不用着急,把刚刚调查过的那幅画旁边的柜橱推到一旁, 你可以发现一道门,而 Aline 就在里面。经过一段对话之后你又可以恢复操纵 Edward, 记得拿取房间中的道具, 在床边有一本日记,读过离开房间中的镜子是一扇暗门。

沿路继续前进, 可以在途中取得记忆用的 charm of saving, 尽头有一扇门, 不过现在是无法进入的, 由钥匙孔中可以观察里面。沿原路返回,下到一楼,进入楼梯旁的那间房间, 里面有一名老者忽然出现, 他说他是这片土地的守护者, 讲完话后便会消失掉, 同时可以再得到一枚 charm of saving。 沿路向前行会进入一条走道, 两只僵尸必须要消灭, 并不是很好对付的家伙。在拐角处进入房间, 里面有很多道具可拿, 其中的必要道具就是那 Flask(水壶)和 Crowbar(撬棍)。在房间中有一只大水罐, 走到前面使用水壶将水盛走。房间中有一些文件和 Richard Morton 的遗嘱,仔细阅读后可以找到蛛丝马迹。在走廊另一侧有一条辅着红地毯的楼梯, 先进入楼梯左侧的门,在里面可以取得 Wolf Mask(狼面具)和 photo(照片)。在那个破了的玻璃柜前使用装了水的水壶,墙上面的画会发出异声…… 回到一楼大厅,由中央楼梯上到二楼调查发出异声的那幅画可以取得一把金钥匙。还是进入楼梯后面那扇门, 这一次进入后就右拐, 一直走到头, 使用刚刚得来的镀金钥匙打开门。房间里面首先会有一只怪物出来袭击你。走到那座猫头鹰像前使用狼面具后可以取得一把钢制的钥匙。房间的桌子上还有一把小金钥匙, 也一块儿取走。 原路返回, 进入铺地毯楼梯右侧的那扇门, 那里有一条螺旋形的楼梯一直通往大屋的上层, 沿梯子上行进入房间再进而可以找到榴弹发射器。向左拐后在走廊的尽头有一扇小门, 使用刚才的生锈钥匙可以将之打开。里面是一个环形的房间, 当然也会有敌人出现, 还有子弹可以拿取, 不过最重要的是要拿到打火机。由另外一边的门走出进入一条长廊, 当走入里面的房间时, 有一处地板在踏上时会发出异声, 有空空的声音,证时那里是空心的,使用 Crowbar(撬棍)的话可以将之打开,取得一把小钥匙和一把镀金钥匙。

继续向里走, 在最尽头可以找到一枝蜡烛, 使用打火机将其点燃。在墙边按下 X 键会听到空空的声音,使用 Crowbar(撬棍)将木板钩开进入里面。 在里面有另两只怪物, 赶快关掉手电筒便可以使他们突然消失掉。电灯开关旁边的那扇小门是要用金钥匙才能打开的 (small gilded key), 不过现在暂时先不要进入, 先走另一侧, 取得急救包后进入旁边的门, 在里面可以遇到老妇人 Lucy,她会告诉你去实验室把一切都烧掉,和她对话后便可以离开这房间,然后进入刚刚用镀金钥匙打开的门。

门的另一边是一条螺旋形楼梯, 一直前行进入第一扇门,与 Aline 通话。你现在的位置便是 Alan 的办公室,在桌子上有文件要看一下, 而抽屉会显示是锁着的, 你可以使用那把小钥匙 (small key) 将之打开, 取得半张照片和一把精工打造的钥匙(large ornate key)。调查一下那半张照片会发现背面写着"2518"。 回到办公室门口,沿路继续向前,到达丁字路时向左拐,还是走到头,直到看到那座半身像(bust of Richard Morton),使用那把钢钥匙(steel key)打开门,在里面取得半张写有"1408"的照片。房间电灯开关的右侧有另一把精工钥匙 (large ornate key),此外还可以取得记录用的 charm of saving。

将两张照片合并在一起, 发现上面原来写着的是" 2518 + 1408",那么,数码应该就是"3926"了。 离开起居室回到丁字路口的另一端, 那里有一扇门可以通往 2 楼那四幅画的位置。先不要走这扇门, 继续向前可以找到电灯开关, 开关边的门可以用金钥匙打开。那里正是原来那条铺地毯楼梯所通往二楼的入口。在刚刚提到的这两扇门之间还有另一扇门, 里面可以取得火箭发射手枪及子弹和记录道具。现在该是时候去图书馆了!!

Library · 图书馆

去图书馆的走法, 它就在一楼, 由大厅楼梯后面的门进入走廊的右侧(顶上有一盏吊灯的位置)。使用精工钥匙(large ornate key)将门打开。进门之后便会与 Aline 通话。 通话结束之后打开手电,到下一扇门前使用另一把精工钥匙, 不过里面什么都没有, 所以也不用花时间在搜索上了…… 在图书馆中,先读一下桌上的日记以及 Morton 家庭的传记, 然后上楼梯, 在二楼可以找到一个控制器, 在里面输入" 3926", 身后的书架便会打开一道暗门。 进入之后可以找到望远镜一架,另外在墙上可以看到一个 niche 里面装有五个雕像,上面缺了一个,此时使用 acrobat statue 的话, 在旁边的墙上就会出现一个暗门, 在里面可以取得另一个雕像。由于你不知道暗门里面机关的密码,所以暂时还是不要试图能够打开它吧。

调查一下书柜, 里面有一张纸条, 上书:" THE KEY TO THE PORTRAITS IS THE DATES THOSE THEY REPRESENT WERE BORN ON"。暂时先不要管句子里面所指的意思。走到顶层的阁楼, 使用望远镜可以看到远远刻着"1692"的字样,如果你怕费事的话也可以看完攻略后直接在秘室中输入 1692 就可以了……

走到三楼尽头,调查书架,将其中一本书安好位置,然后回到一楼, 沿右手侧跑到另一边, 在那里将第二本书安好。然后回到楼梯口,那里有第三本书。当将第三本书安好后, 就会有一只 BOSS 级的怪物出现一直追击着你,你要边打边跑,最后到达三楼的楼梯口附近,安置好第四本书。当全部安好后, 书侧面的应该是有四颗红色的圆形图案。而二楼的那四幅画中的一幅也被开启了。回到二楼的画前, 取得青铜钥匙 (bronze key) 和电离枪(plasma cannon)。电离枪的威力非常之强,可惜射程就……另一幅画(右侧)后可以取得 engraved metallic piece(雕刻金属板)。 此时,四个画像之下会出现新的输入装置,你需要输入这四个人的生日,在之前的传记中提到过。

Richard Morton - 1852　Archibald Morton - 1874
Jeremy Morton - 1899　Howard Morton - 1931

当成功输入所有数字之后, 一楼的大钟会打开, 下楼之后取走里面的钥匙,那个就是大门的钥匙。

Manor's garden · 花园

出门后前行不久可以找到急救包以及一罐 plasma cannon 所使用的燃气 (gas cartridge)。回到大门口,用小金铜钥匙可以打开那扇铁栅栏门, 终于, 你回到了游戏开始的位置。当走到游戏最初的位置后要在那扇铁门前输入密码, 而正确的密码是写在那张金属板上的, 你可以调查一下金属板, 便能够看清楚密码了。打开密码锁之后,进入第二张碟。

Disc2 · EDWARD CARNBY 篇

The moor · 沼地

开始, 检查那具令人恶心的尸体, 取得三个急救包和一个燃气罐。走上木板桥,Aline 会与你通话,等你到达祭坛时, 身后的桥便会塌掉…… 上到祭坛, 检查上面最大的那块石碑 (有十字架的那个), 将它作为正北, 然后与 Aline 通话, 她会告诉你下一个应该调查的石碑是哪个方向的, 按照她的指示作, 最近正确的方向应该是正东, 当你调查那块石碑时会问你是否要念动咒语, 选择顺序为 O goul' al, Hypor, Harnis, Korna, 当成为念动咒语之后, 一道蓝光会出现在祭坛中央, 调查之后可以得到 Stone Stele 和 Abkanis Statue。至此,这里没有什么可调查的了,你可以继续你的路程了。 路上,Aline 会与你通话,两人决定汇合在一起。半路上会有条梯子,爬上去可以取得急救包,回到正路上继续走不久便会到达泥塘。

The swarm · 泥塘

这里会出现大批的僵尸,。不断向左走可以找到飞机。在里面有急救包、wire cutter(线钳子)和 blue lens(蓝透镜)可拿。与飞行员谈话后便可以离开。

等你离开之后, 整个飞机便会陷入到泥潭中。先向右在朝画面深处走便可以离开泥潭, 远远可以望见有一座小教堂。当走到铁栅门前时会遇到 Aline,她将一个新的封印(seal)交给你之后便离开了。现在,回到教堂,大门是被铁链锁住的,用钳子将线剪断。

The church · 教堂

教堂里面可以先取得急救包和子弹, 然后读桌子上的书。把蓝色透镜和手电筒组全后可以看到教堂门后面用血迹写成的符号, 另外还有两个符号是在教堂外, 只要一直跟着血迹走便可以找到, 当找齐了三个符号后便可以回到教堂, 在门边的密码锁前输入即可: 正确的应该是 3, 5, 9。当成功输入之后祭坛会移开,并露出一条梯子。继续前进会看到另一个控制盒,使用由 Aline 处取得的封印便可以进入铁门了。

The underground laboratory · 地下实验室

继续先前走,先拿到 charm of saving,然后不要拐弯,一直前行便会看到 Alan 正在检查怪物的尸体。他会发现 Carnby 并逃掉而且会锁上所有的门。

与 Aline 通话,她会指挥你开动这里的三个开关。那三个开关的位置分别在这段路的起点、叉道和终点上,当听到她说"Straight ahead. 时就不远了。当全部起动了所有的开关后,门终于打开了。

进入地下牢房之后会再次遇到 edenshaw, 他还是会突然消失掉,而你则可以沿铁扶梯上到上面的花房中。

The greenhouse · 花房

途中会遇到一条非常高的铁梯, 上去后会发现有一座石像, 把它从缺口处推下来 (BH……), 然后再下梯子拿取 seal 和 Abkanis statue。现在要沿原路返回,进入到秘密实验室。由最早来时的入口出去, 在那个十字转门前使用 seal 然后便可以进入一个大山洞中……

Underground cavern · 地底洞穴

来到地底中首先会遇到 Aline,你会带她到一处刻有古代文字的石碑前, 而 Aline 则会试着翻译出文字的意思。 进入下一地区,穿过石桥,进入里侧的大门。打开地板门(trapdoor)可以找到 lighting gun、四个急救包、battery (电池)和五个 charms of saving。空气中已经开始充满了决战的气氛了…… 再先前走 Alan 和 Edenshaw 会先后登场。Alan 打开大门,Carnby 和 Alan 被一齐吸入门中。

当进入到黄色背景的洞穴中, Carnby 试图沿墙壁上的绳子爬到悬崖对面, 而 Alan 会出现切断绳子, 不过不用担心, 主人公是不会这么死的。 进入旁边的洞, 取得 flask 和 photoelectric pulsar(光电脉冲枪)。读过记录本之后可以离开那洞, 走到悬崖前选择向下爬绳子, 不久又会见到 Alan。不过又被这家伙给逃掉, 继续追他吧。最终, Alan 会发现 Aline 在另一头等着他, 而此时 Obed 突然出现,抱着 Alan 跳下了悬崖……

沿地下洞穴继续向前, 会发现有一条绳子由上方垂下来,沿绳子向上爬,通过石桥,然后会与 Johnson 通话,然后仍是沿通路不断向前。 穿过熔岩区不久, Johnson 再次通话。之后向上走,与 Aline 通话。不久会有一段播片显示有一根柱子倒下, 正好成为你通过的桥梁。再往前行会看到一眼泉水,把水装入你的水壶中。

进入泉水另一侧的洞中, 在大门前有三个雕像, 不过其中的两个是没有头的。先不要理它们, 暂时进入下一地区, 爬到岩堆下之后会发现有一个石像放在一堆石头上, 此时 Alan 会突然出现, 而这场对 BOSS 战也将是最后一战了。 杀掉他的唯一方法是找到长矛,而长矛的位置是在西南侧的角落里, 使用手里的通常武器先将 Alan 打昏, 然后借那点时间去取得长矛, 然后便可以结

束这场战斗了。取走那座雕像，然后回到崖顶，在条案前使用雕像。此时 Aline 会出现，她拿到了另一个雕像，当大门打开后，便迎来了最后的结局。

Disc1・Aline Cedrac 篇

Third floor・顶楼

Aline 的起点是庄园的顶楼，爬进窗子之后可以看到一位老妇人正躺在床上（唔……她能够不吃不喝吗？她怎么能够活也来的呢？不思议现象？）。与她对话之后，她会给你一把小青铜钥匙(small bronze key)。调查一下房间，寻找其它道具，当你正要离开这里时会有怪物突然出现，你要作的就是把你的手电筒打开一直照着他，那家伙就会慢慢消失掉。由屋中走出会遇到另两只怪物，一直朝前跑打开走廊尽头的电灯开关，那怪物便会消失掉。向回走，右转，拿到 charm of saving(记录用道具)后进入你左侧的房门，那里有一个弹药筒在箱子上，另外桌上还有另一个 charm of saving。进入桌子前面的门后便会置身于一条走廊中，一直朝前走进门，在桌上取得一把小镀金钥匙(small gilded key)。板条箱上有急救包，另外屋中也还可以找到弹药。这里的另一扇房门是锁上的，所以先走回来。走到你刚刚打开灯的地方，使用镀金钥匙进入隔邻的一扇门，沿螺旋形楼梯向下，你会听到两个人的谈话，其中之一好象便是 Obed 博士。这之后继续向下，进入大门。

Ground floor・一楼

进入左侧的门，关掉手电检查一下雕像，使用刚刚老妇人给你的钥匙打开它之后可以取得一把左轮手枪。虽然它没有 Carnby 的火力那么强，但是有总胜于无吧。当取得左轮之后会有一只怪物突然出现，为了节约弹药，还是尽量躲开它吧。向窗子一直走去，你会听到有人为你打开窗子旁的门。进入之后会看到 Morton 博士在逃跑。一直朝前走，进入最后一扇门，打开电灯然后楼梯左侧的门，一直朝前走会遇到 Morton 博士。他会攻击 Aline。Aline 醒来时发现自己被关在二楼的一间屋里。

1st floor・二楼

与 Carnby 通话后检查一下抽屉可以取得扳手(allen wrench)和急救包，在旁边的床上你还可以看到艾伦的日记，椅子上有一个 Charm of saving。现在进入那扇镜子门然后一直沿楼梯向下，当到达第一扇门时仔细观察，那里有一把猎枪。继续朝深处走，进入旁边那扇门，取得前面的急救包。回到刚刚被困时的房间，Carnby 会来把你放出去，你会拒绝和 Carnby 同行，仍旧是一个人冒险……在 Carnby 的帮助下，可以到达三楼。

2nd floor・三楼

看到一面会说话的镜子，他会请你帮忙寻找镜片，然后就消失了。现在打开门进入，找到老妇人并与她再次谈话，之后出来进入开关旁边的门，沿楼梯向下，进入刚刚那两个男人谈话的房间。现在那门应该已经打开了。

之后，进入你左侧的门，那里有一个急救包和一个枪架，取得镜片和一把榴弹发射枪。现在已经在这里无事可做了，出到外面继续一直前行，会看到有血由房间中涌出，然后有很多类似昆虫的东西由天花板上落下。一直跑可以避过这些家伙，不要浪费子弹了。进入电灯开关左侧的门，这里看上去似是个起居室，有一个声音在不停地叫着："Aline……"总之，取得弹药之后到床的右边，Decerto 会与你再次谈话，此时会要你选择是否把镜子交给他。选择"NO"，你得杀掉 Decerto。如果选择"YES"的话，他会用镜子把 Aline 变成一只怪物，游戏结束。杀掉 Decerto 之后可以取得雕像(Abkanis Statue)。由镜中出来会遇到 Edenshaw，他会祝贺你杀掉了 Decerto。完成对话之后，与 Carnby 通话，然后打开你刚刚进来那扇门旁边的那门，进入大厅。

Ground floor・一楼

进入楼梯后的房门，进入右侧最深处的那扇门。进入右手侧的房门，拿走圆桌上的子弹。你可以看到这里有一扇大镜子，取出左轮子向镜子射击，读一下镜子里面的书。可以取这房间中的另两个文件，其中之一是在桌子上，另一个则在书架上。这里还有一个卷轴，位置就在刚刚你射破的镜子旁。当一切都做完之后便可以回去找那位老妇人。与老妇人谈话之后她会给你一个棱镜(Glass Prism)，现在可以去图书馆了，位置就在一楼。进入楼梯后面的房门，右转，你便可以发现图书馆的大门。回到 Alan 的办公室在投影机上可以使用棱镜，之后调查 engraved cube 后可以取得密码"1991"。

Library・图书馆

先把灯打开，你可以在桌子上找到 Jeremy Morton 的日记，在诵经台上能够读到 Morton 家族的传记。在诵经台旁有弹药可以拿取。现在是要作一件重要工作的时候了，在图书馆的中央有 4 个书架，调查右侧中间的那一个你会发现一本书，要求你输入密码，而密码就是"1991"。进入秘室，你可以取得 Arkanis Tablets、急救包、弹药和记录咒文。取得这些东西之后拉下开关，此时会有一段播片插入，而你则要准备和一个 BOSS 的战斗。

击倒 BOSS 之后调查 huge cylinder 可以取得半枚徽章。现在沿楼梯向上进入书架后的秘室，取得弹药后继续向上，爬上那架铁扶梯，进入阁楼，这里应该还有榴弹可以拿的。沿原路返回，走出图书馆，你会自动地来到 Lucy 的房间，对话之后，Lucy 给了你另半枚徽章，将它们组合起来(Combine)后会有播片插入。走回到大厅，在镜子前使用徽章可以打开镜子门，进入之后朝深处走去，会到达地下仓库，那里有一个活板门，爬上梯子之后使用 allen wrench 弄开活板门便可以进入到花房中了。

Greenhouse・花房

花房中，你会再次遇到 Edenshaw，谈话之后他又会再度消失掉，这里的储物箱中有榴弹可拿，取得之后便可以离开花房了。

Garden ~ cemetery・花园～墓地

在图书馆里干掉的那只 BOSS 会由窗子中跃出来，你可以不用理他，直接进入前方的小门，他会一直不停地追着你，而人只须不停地跑就行了。进门之后一直向前，在那里可以取得子弹。两只狗会追上你，射杀它们之后别忘记取走这附近的榴弹和记录咒文。返回，躲过 BOSS 之后向左转，你会看到教堂旁边有一间小屋子，进入之后可以在那里最终把 BOSS 解决在这里。找到刻有 Jeremy Morton 的墓进入，取得飞弹和飞弹发射器。此外的重要道具是 metal cover，将它合你的手电筒组合起来可以看到棺材上刻着："唯有光之象征可以打开坟墓。"

走出去查看门前的那面墙，上面有 13 个闪闪发光的东西，使用你刚刚组合好的手电，按下面的顺序点亮这些按钮(X 代表你要点亮的按钮，而前面的数字则表示正确的顺序)。按正确顺序解决之后，Richard Morton 的墓会打开。进入之后检查尸体取得文件。继续前行，不要理那些怪物，过了突出岩层之后便可以完成第一张碟……

Disc2・Aline Cedrac 篇

Woods・树林

大门被锁上了，所以，一直朝树林深处走吧。不久便会到达交叉路口，不过因为两个叉道都是通往同一个目的，所以走哪一条也无所谓。一路前行，不久会有播片插入，而你此时的位置则是在城堡的外面了。大门上着锁，先向右走取得子弹，然后爬上大门右侧的墙，这样便可以进入城堡中。

Fort・城堡

沿楼梯向下，门是上了锁的，暂时不管它。向下，你可以打开大门，那里还有另一条台阶向下延伸，一直下去，取得急救包，还是要不停地向下走。这里的中央有一面墙，另外有两只怪兽等在另一端。取得弹药后继续向下，不要理会怪物们，继续向上，在里面你可以找到 3 个门，选择最深处的那一个，你可以找到 Obed。Aline 确信他不是自己的父亲。取得黑金属卡片(black metallic card)及记录咒文，然后向回走，上台阶之后进入左侧的房门。这里的空间很广，取得大炮上的金属片之后会有三只怪物出现，杀掉他们后取得桌子上的线钳子(wire cutter)。另外你还可以得到一张穿孔器的设计图和 tripod support。现在沿原路返回到墙壁处(你曾经爬过的)。爬到另一侧后进入那进而的洞中，你可以看到里面有一把柜子，使用钳子打开锁，取得一把大的精工钥匙(large ornate rusty key)以及一块钢锭。沿原路返回到顶，用刚得到的钥匙打开门，现在的位置已经是工场了。

Workshop・工场

读取桌子上的书，然后取得 orange accelerator, barrel of weapon, 和 stock of a weapon。将他们都组合起来就是一把光电脉冲枪。然后取得急救包后再到储物柜中去拿 lens(镜头)。打开走廊边的电灯开关，那里的梯子边有一件奇怪的机器。使用模具(mould)和钢锭后可以得到 perforator barrel。将之和 tripod support 组合起来。

将这些与光电脉冲枪组合起来，便会成为 perforator，但是这东东的能源部分却还没有，暂时就不用管它吧。走入电灯开关旁的房门，你可以看到一枝永远镜，使用蓝色镜头后可以看到一尊大雕像。先别管它，继续前行不久便有播片插入。

跌进了水库，现在你要想办法回到上面。

Reservoir・水库

不断前行，小心由水中出来的那只怪物。走到头后上岸，进门，取得地板上的子弹后爬上梯子。

调查一下箱子，你可以取得彩色卡片三张(color card)，其颜色为金、红和银。取得右边的急救包后便可以打开门出去，你现在又回到了望远镜处了。

Fort・城堡

沿路一直行到城堡的最底层，爬墙到达另一侧。

重新回到那有三扇门的房间，使用 4 张金属卡片，正确的组合方法是：银、金、红、黑。

此时，门应该已经打开。进入之后先取得离子炮(plasma cannon)，其位置就在墙下的一个小洞中。这里还有记录咒文可拿，然后就是拿到那半枚戒指并与另一半组合起来(另一半是要折开 tripod support 才能得到的)。

现在，沿楼梯向上，调查那奇怪的机器取得一张图。在机器中输入密码，只要输入当天的日期就好了：10 31 2001。播片后，一处墙壁会打开。你可以取得一把大青铜钥匙(large bronze key)、一个封印(seal)和一把小的生锈钥匙(small rusty key)以及 Abkanis Statue。

在这房间中的那扇上锁的门前使用钥匙，由那里离开，你现在应该已经在城堡外面了。取得那里的榴弹后调查在望远镜中曾经看到过的那尊奇怪雕像，此时会有一段与 Carnby 的通话，Aline 说需要汇合一下。好了，现在你要作的只是沿路走到第二张碟开始的位置，对了，别房取得雕像边的记录咒文。

Wood・树林

离开城堡后你正准备进入树林，BOSS 又出现了……当到达起点时，你见到了 Carnby，他给了你石盘，而你则把封印给了他。之后你会自动回到雕像处，将石盘送入雕像，你可以取得一块发光的石头以及 Abkanis Statue。你会再次与 Carnby 通话，将石头与戒指组还有 perforator 组合……

Workshop・工场

爬上梯子，走到工场的上方。使用小生锈钥匙可以打开盖子。沿梯子向下，操作中央的机器打开第一道活门，继续沿梯子向下，操作那里的机器，作好对 BOSS 战的准备！关掉机器，再打开它。这次你一定要快，你得在限时内沿原路跑到大炮前。虽然一路上也有敌人出现，千万不要理他们。当你及时赶到时，在大炮上使用 perforator。接着会插入一段播片，进入洞口后便会置身于地下洞穴中了。

Underground cave・地下洞穴

取得光电脉冲枪，沿边缘向下爬，两只怪物会冲向你，尽量先避开它们。过了桥之后进入另一段洞穴，沿路向下，再进入另一个洞口。不断向下走，最终会遇到 Carnby，跟着他走，然后通过另一段洞穴。这里有另一座桥，穿过之后可以见到大座大建筑在你面前，由正门进入即可。路上会有一个活板门，一定要打开它，否则会有大损失的！！你可以取得五个急救包、光枪、充电器和记录咒文。再向前的一段路将不会有任何被给了，所以，光枪就成了你最好的朋友。它不但可以不断充电，还可以攻击复数目标，真是非常好用的武器。一路上见到的蓝色水晶是可以给光枪反复充电的道具(使用充电器)！离开那建筑，你会遇到 Alan Morton 和 Edenshaw。看上去好象是 Alan 要举行什么仪式。一段播片之后，Carnby 被吸入了门中，与 Edenshaw 对话之后便也可以进入 Carnby 被吸走的那扇大门。一直向深处走去，沿路有水晶可以不断给你的光枪充电，而敌人也是会不断地出现，你要作的唯一一件事就是不断前行。

走到尽头时左转，爬到较高的一层后向下行，再爬到更高的一段岩上。在那里可以离开洞穴。再向上走一段路，爬上梯子之后就可以到达神庙了。

Abkanis Temple・神庙

到达庙前你会发现有一个大条案正放在中央。祭坛上总共有 7 个开关，根据你站的位置，当你按下开关后身后的墙壁会打开，集齐全部 6 个封印后出来，回到在半路上看到的那个梯子处，爬上去，进入洞中。首先取得 Indian Skin Flasks，你可以在 Edenshaw 先前告诉你的位置把泉水注入到壶中。注意梯子后面的 6 块石头，将封印装入正确的石头中后便可以通过了。拿到石金字塔(stone pyramid)和记录咒文后返回到神庙。在神庙中的巨像(有一机器)前使用石金字塔(stone pyramid)后会引发一段播片，现在，整个神庙看起来非常华丽了。你可以在机器处取得一个石头像(stone head statue)。

现在，回到洞穴中。

Cave・洞穴

一种向深处走，你会到达一个满是岩浆的洞中。再先前，穿过桥，向前，可以找到那眼圣泉了，灌满水后，继续走，你会看到 Alan 爬到桥下去，所以你也就跟着他向下，另一段播片之后，Obed 被变成一只怪物，他跳向 Alan 和他一起落入了深渊中……Aline 会到下面去找最后一个雕像，很容易找到的。

终于进入游戏的终场了，你会呼叫 carnby，告诉他你已经发现了最后的雕像，然后进入到旁边的小洞中。

跳到下面时会有四脚怪物出现，不用理他，跑吧。最后，Johnson 会呼叫你，之后你要不断前进，进入到一间都是水的房间，跳下去，向右走，不断前行，爬上岸后 Johnson 会再次通话。跳下水，重新走一段路，不久会有播片插入，一段柱子落了下来。正在你想过去时，Obed 出现了，他将是你要对付的最终 BOSS。

其实，这家伙是杀不死的，而他只是想阻住你不让你过去，所以你要做的就是引开他，然后用光枪把他电倒，再跑过去就成了。进入洞穴，你会看到三个雕像，其中有两个是没有头的，将你找到的头放上去，Carnby 会出现放上另一个头，这样，门就打开了，而整个游戏也便至此结束，你可以欣赏一下精彩的结局……

本攻略参考了新浪游民部落翟宝利玩友的同名文章，特此感谢！



机种:PS 厂商:BANPRESTO 类型:历史 SLG
媒体:CD-ROM 发售日:5月31日



《战国梦幻》攻略赏析

文/赤军
责编/E·T

数月前，BANPRESTO 突然宣布将在 PS 上发售一款战国题材的 SLG，对外的宣传十分诱人，据说在游戏性和历史性之间找到了很好的平衡点，纯 SLG 迷将得到一款高水平的游戏，而历史爱好者也能够从中看到相当的深度。BANPRESTO 还在其主页上制作了游戏的前瞻网页，花了整整七页对真实的战国历史进行介绍和研讨。

但是，等到游戏出台以后，却不免有些令人失望。虽然确实是一款相当不错的 SLG，在时代性和历史性方面也有所突破，但距离公司的花哨广告，实在差得太远。主要的游戏点放在了内政和战略调度方面，而战役层次和外交层次都非常简单，特殊事件也少，和光荣的《信长野望》系列最新几代根本无法相比，显得小家子气多了，放在 SYSTEMSOFT 的《天下统一》系列面前，更加不敢妄称有多少历史深度。

进入游戏，三维搭建模型、再加以烟幕和火光效果的片头，还是比较有震撼力的，游戏中的 BGM 也做得不错，但两者总给人似曾相识的感觉——想必是和光荣的传统特色太接近了吧。游戏分为六个年代剧本——

1. 天文十年(1541)战国乱世；
2. 永禄三年(1560)群雄割据；
3. 元龟三年(1572)信玄上洛；
4. 天正十年(1582)本能寺之变；
5. 庆长三年(1598)关原前夜；
6. 年代不详(****)战国梦幻。

最后一个剧本，是虚构的年代，将几乎所有前几个剧本中出现的人物都攒到了一起，共 61 个可选择诸侯（既有战国中期的大内、一条，也有织丰时代的加藤、黑田），100 座城池。所有武将都没有年龄限制，不会老死，大家混战一场，岂不有趣。

《战国梦幻》的最大特色，就是半即时的操作引擎。游戏是按天即时运行的，按出指令菜单可以暂停，便于发布指令，按住△可以加速。内政的操作、部队的行进和战斗的流程，都要花费一定时间，比起回合制来更为真实。可惜，国家无事的时候，也许感觉很轻松，烽烟四起的时候，却容易手忙脚乱，指令下不到位（你倒试试在屏幕的两端同时开仗，飞快移动方向键看），实在痛苦万分。如果可以先暂停再移动标的（表现为一支手），就方便了；如果有 PC 版，可以使用鼠标，那一定会更加过瘾！

游戏中最主要的要素当然是人物，人物最直观的当然是头像，而最吸引人的，当然是参数的设置。《战国梦幻》的人物头像绘制还是比较有特色的，基本没有重复，部分重要人物的神态也非常到位，但还是有点卡通味道，就其写实性来看，不如光荣的游戏。人物能力参数很简单，只有四种——战斗、内政、外交和谋略，都没有具体数字，而用 S、A、B、C、D、E 来区分强弱（可提升）。这样的设计还是比较合理的，很多朋友就经常为光荣游戏中细腻的 100 或 120 上限参数系统忿恨不已——谁说智力 97 的就基本谋算不过智力 98 的人？！

游戏的主要指令分为六部分：城池指令、大名指令、外交指令、野战指令、攻城指令和系统指令。下面详细描述一下，对于游戏的特色，可以从对指令的描述中，逐渐体味出来。

首先，是城池指令，这是游戏中最主要的指令，可以涵盖几乎所有的人事、内政和战略运用。圈住己方某城，按○键，即可调出指令菜单——

1. 情报：查看城池和将领情报（包括因为种种原因呆在你城中的浪人和他国使节、间谍等）。

2. 移动（武将、军团、输送）：选择军团就是出征，选择输送就可输送粮草和雇佣兵，不需要将领押运，也不会被抢劫。物资运输队在地图上行进的时候，是不能点中查看和下达指令改变目的地的。所以就出现了一种无可奈何的情况：我先命令某城向一支正在包围敌城的部队运补，这时，我的军队胜利了，解散归入新占领城，于是运输队也掉头回去，不肯自动运补到新占领城……

3. 内政（开垦、商业、治水、筑城、警戒）：无论哪种内政指令，都可以用□键多人选择，共同工作，此时，在屏幕右下方将出现需要花费的日期。你将发现，内政力低的人参与工作根本无用，无法提升工作进度。开垦、商业和治水都可以连续进行，提高一级后，参与工作者将继续向下一级目标迈进。筑城就不一样，因为筑城（共分为五级）需要花费相当多的物资（游戏中的物资只有一种，那就是粮草），注意当物资不够的时候，工作进度将下降为0。警戒可以防止敌国间谍的破坏活动。

4. 军备（征兵、足轻、骑马、铁炮、大筒）：游戏中的士兵分为两种，一种是农民兵，由将领的知行（封地上贡粮草数）决定其上限，减少后能够逐渐恢复（每日恢复上限的 1/40），另一种是雇佣兵，要花费粮草征用的，消耗后不能恢复（注意，外交能力强的人征兵速度较快）。将领所带兵种分为足轻（步兵）、骑马、铁炮（火枪）和大筒（大炮）四种，后三种需要到特产城市去花费一定时间

组建，使用足轻指令，也可以把其它兵种恢复为步兵。

5. 人事（身份、知行、登用）：将领的身份直接和其知行上限相关联，必须功绩达到一定数值才能提升。知行以一千为升降单位，如果某城的石高数量不足，是不能够提升的。想要更换将领的知行地，可以有两种方法，一是将此将领移动到将要给予新知行的城市，二是在大名指令中行使相同指令（简单多了，建议使用）。登用在野浪人，将会让你选择符合其身份的知行数，或不动，或加五成，或加至两倍。注意，新登用上来的将领，状态是“留保”，意即尚无指定知行地，必须在知行指令中调整，否则他什么工作也不能做。

6. 计略（内应、足止、混乱）：是指对城池附近的敌军部队实施策略。足止可以使敌人暂时停止移动，混乱可以持续下降敌军的士气。

7. 公布（动员、本城、乐市、检地、刀狩）：这可以说是本游戏中最具有历史深度的一类指令了。战国时代，主要士兵来源都是农民，农忙的时候如果拉他们出征，将会大大破坏生产力。因此，所谓的动员，就是发布动员令，在农繁期（5月到10月），将可以获得和农闲期同样多的农兵数量，代价是收获物资减半。本城是指移动主城，前提条件是，要求所在城石高必须在五万以上，并且规模不能比原主城小。乐市是指历史上织田信长开始大规模实行的鼓励商业发展的乐市乐座制度，游戏中，城下町的商业发展到3级以后，就可以用乐市指令，大幅度提升商业值。检地和刀狩都是提升农业产量的好办法，刀狩（就是搜检农民私藏的武器）还可以防止发生一揆（暴动），但是这两项指令也有军事上的副作用。检地以后，农民兵的质量将会下降；而刀狩以后，将领所掌握农民兵的数量上限，终年只能达到农闲期的三分之一（即和农繁期相同）。

下面，对将领身份列一个表，大家可以看得更加清楚——

身份	进阶	知行上限	农闲期兵数	农繁期兵数
忍者	不可	两千	60	20
剑豪	不可	两千	60	20
地侍	马回	两千	60	20
马回	组头	五千	150	50
组头	部将	一万	300	100
部将	与力	二万	600	200
与力	重臣	四万	1,200	400
重臣	奉行	六万五千	1,950	650
奉行	家老	十万	3,000	1,000
家老	宿老	十五万	4,500	1,500
宿老	不可	二十万	6,000	2,000
主君	当然不可以	二十五万	7,500	2,500

刀狩以后的农兵数目，是和农繁期一样的，而将领可统带雇佣兵的数量，则永远等同于农闲期的农兵数。从下表还可以看出，剑豪和忍者在战争中的作用小得可怜，因为他们的知行太少，又不能晋级，最多可在农闲期带120兵（60农兵，60雇佣兵），很容易就被捏了。这样设计还是比较合理的，比如真田十勇士几乎都是剑豪或忍者，虽然个人战斗力很强，却无法统率大军。要按光荣的传统设定，攒齐这十个人几乎可以横扫天下——其实哪有这样的道理！

其次，是大名指令，在地图空白处按○键即可调出——

1. 情报（大名、城、军团、武将）：注意，这里所可以看到的城池情报，只包括自己的所辖城。在任何情报画面，按L1可以按参数排序，按R1可以切换到其它情报，按SELECT，可以直接切到情报项（将领、军团或城池）所在地。

2. 人事（身份、知行、追放）：和城池指令中的人事指令基本相同，但是增加了追放一项，可以赶在职将领下野。

3. 税率：分微税、轻税、平税、重税四种，一般维持在默认的平税上即可。

4. 布告（婚姻、破盟、切支丹、出家、布武）：婚姻和破盟就不用多说了。切支丹是指大名宣布信仰天主教，将对外交关系产生影响。出家是指大名出家为佛教僧侣，从此一揆不会在你的领内爆发（这项设定未免粗疏了一点，且不说一揆包括土一揆、国人一揆等，并不都是一向一揆，而且佛教也并不仅仅一向一个宗门啊），出家后此指令变成还俗，选择即可还俗，不过出家有两次机会，还俗只有一次机会，切记切记。当游戏者领地石高超过四百万，同时控制京都二条城，就可以下达布武指令。维持“天下布武”超过三年，则自动获得胜利——但是布武以后，所有大名和你的外交关系都会恶化，所以还是别轻易使用为好。

第三，是外交指令，派将领移动到他国城池，就可以调出外交和谋略指令了——

1. 情报：查看所在他国城池的情报。

2. 移动：移动身处此城的我方将领。

3. 外交（交流、援军、登用）：交流就是外交使节，可以逐渐增加双方友好度。援军是请求派送援军。登用是指登用在他国城池中的浪人。

4. 兵种（足轻、骑马、铁炮、大筒）：和城池指令中的相应指令完全一样，但是在敌人的领地上换装，注意别被逮着……

5. 工作（不稳、破坏、一揆）：不稳是指降低敌城中士兵的士气，在这款游戏的战争设计中，士气因素还是蛮重要的。破坏是破坏敌城防，降低城池规模。一揆是煽动一揆围城，甚至攻下城池，变成一揆的领地，嘿嘿，厉害吧。

6. 计略（内应、足止、混乱）：对城池附近的敌军部队实施策略，参看前面城池指令，此处不再冗述。

第四是野战指令。两军遭遇，可选择手控指挥还是委任，一般要是以多击少，还是用委任好了。野战虽然持续时间较短（一般也就三五天），但是战斗中也是无法一心两顾的，万一领地其它地方出事就不好办了。野战先要排定兵马，一共分左、中、右三军，中军必须设置，左、右军可不设或临时再设。圈住个别部队和本阵，可查看相关的情报和下达不同的指令——

1. 部队指令（武将、前进、后退、休憩、情报）：武将指调换阵中武将，休憩可恢复士气到刚进入战场的初始状态（当然要在没有遭受攻击的情况下）。

2. 本阵指令（情报、撤退、戾）：一看情况不妙，最好早早撤退吧，撤退可保证实力受到最小的损伤，但是撤退后的部队只能自动退回己城并且解散，不能再对它下指令了。戾是指把指挥权交给机器，而切换回战略画面。

一般情况下，主将被打死或者被俘，战斗自然就结束了。但是，如果仅仅中军被消灭，还不一定失败，本阵如有后备部队，可









以重新投入中军，左右两翼如果距离较近，也可以赶回补充。而左右翼如被突破，敌军将从侧背后方向打击中军，中军士气将大幅度下降——因此，如果无法确保两翼，战时还不如干脆不布置，全部归入中军哪。

第五是攻城指令。此款游戏的攻城战做得很漂亮，不同等级的城池，图片有很大差异，尤其是最后五级的大坂城，简直太漂亮了！当你看到己方无数旗帜一道道冲破城门，向本丸天守挺进的时候，那种感觉真是——爽啊！如果委任机器自动攻城的话，它都会变成长期围困，对耗军粮。此款游戏对于长期围城这种历史上普遍运用到的战术形式，体现得比较好，再没有什么一个月、两个月的攻城限制了，只要你粮草够多，士气旺盛，围他个一两年也不在话下。但是请注意，敌城将落前，敌人会拼死冲出，这时候他的士气将会增高，而如果你的军队因为长期围城士气低糜的话……

1. 情报（敌城、味方）：查看双方情报。

2. 攻击（包围、强袭、火攻、水攻、干杀）：火攻成功可以减少敌城士兵数，但是失败反而会损失己方粮草（被敌人把火箭反射回来了？）；水攻成功可以降低敌军士气，失败会损失己方士兵（想起石田三成失败的忍城攻略来了）；干杀就是兵粮战术，成功可降低敌城兵粮，失败会降低我方士气。

3. 计略（劝告、内应、乱破）：劝告敌城投降失败的话，敌方的士气将会加 10 点。内应和乱破每日都只能使用一次，乱破就是乱波（间谍派遣），成功的话，攻击方式和其它策略成功的机率会升高。

4. 戻：把指挥权委任给机器，而退回战略画面。

最后是系统指令，这个不用多说了吧。只提醒大家，环境设定中的“コマンド（COMMAND）说明”最好打开，可以随时看到对每个指令的详细解释，不需要专门按 R1 键调出了。

看了上面的介绍，大家应该对游戏有一个大致的印象了吧。游戏在内政方面，突出了军粮的作用，反映了生产和战斗的关系，并且引入“刀狩”等其它游戏较少涉及的内容；在战争方面，突出了士气的作用，并且提供了长期围城的可能性；在人事方面，较好地体现了知行这一概念，并且把忍者和剑豪在战争中的作用弱化；半即时的引擎，也使得战略调动有更多花样可以让游戏者主动挖掘。但是，游戏在外交和有关朝廷方面的内容涉及得太少，不能不说是一大遗憾。

本来还想多夸《战国梦幻》两句的（确实是不错的战国游戏），但是，谁叫它事先吹牛让人失望呢，懒得多费笔墨了。最后，向各位推荐一个在下的得意战例，从中可以清楚地看到，游戏的半即时引擎和军粮系统设计，只要肯花脑筋，可以玩出什么花样来了——

我扮演最后一个时期（关原前夜，不是虚拟时代）的宇喜多秀家，在南下统一了四国以后，开始登陆丰后，进取九州，于中津灭亡黑田藩，又再夺取府内，与太田军的主力决战于臼杵。这时候，在我身边，赫然是占据了大半个九州的岛津义久，而且双方关系还是“敌视”——我向苍天祈祷，这只老虎可千万不要扑过来！

可是，机器也不是傻子，当时我因为连年征战，很多城市都抽调一空，总兵力也不足两万，而岛津竟然有军八万！当我看到义久亲自统率浩浩荡荡六万多兵马直指我的重镇府内的时候，不由吓得腿都软了……

先用空间换取时间，我放弃了良港府内，再放弃名城中津。正在布置防线，严阵以待的时候，却发现岛津停止了进军。我反复调看情报，对比双方的实力，终于舒了一大口气——八万大军，只有不足十万粮草，时值二月，距离收获还有半年多哪。原来岛津不是好心放我一马，是本来没有粮草支持军事了也。

而我，因为领内施行了刀狩政策，农兵数量减少，石高上升，粮草可绝不匮乏。我急忙调动半数以上将领在各地征兵，等待秋收以后的恶战……

等等，为什么要等到秋收？等到岛津兵粮充足以后，我还有活路吗？！我调动了一支部队向丰前失地作试探性攻击，岛津果然发主力六万来援，可是带粮不过十数天，我和他兜几个圈子，不与其主力决战，他粮尽只好退兵。就这样，我很快反攻下府内，岛津主力缩回了筑后柳川城。

我发现了岛津氏（应该是机器吧）一个很不好的习惯，于是，一个大胆的计划在我脑海中酝酿着——当然，要先存档以后，我才敢干……我先派两位剑豪（宫本武藏和三好清海）带了 160 个人（剑豪这种笨蛋，只能带这点点兵马）向柳川进发，笨蛋岛津果然调动六万多人来战，出城没两天就粮尽了。我一看敌军出城，就命令剑豪队后退，看敌军后退，就命令剑豪队追击。敌军城中粮尽，反复出兵来迎，只有使士气越降越低。终于，他完全上了圈套，在我的府内城下追上了剑豪队——此时，六万七千大军的士气只剩四十多……

剑豪队遇敌就撤退，但同时，秀家亲统主力两万八千杀出城来，双方士气比是 75 对 48。我军全部兵马防护中央本阵，就仿佛川中岛合战中，武田信玄的鱼鳞阵一样。而岛津军轮番进攻，无法轻易突破我的防线，士气越来越低，入来院、丰久等先后战死，锅岛、忠恒等被擒。战经半日，岛津军队全面崩溃，我用不足两万的损失，终于做掉了他六万七千大军！

趁胜追击，攻克柳川，再围他的主城限本，同时偏师夺回中津。限本是肥后的名城，南北的军事要冲，只要取下此城，就可以把九州岛津氏一斩两段！

结果比我预想得还要好。义久城破南逃，可是主城既失，机器默认剩余石高最大的城池为新主城——那是筑前的三十万石名岛城。可是，突然岛津重臣加藤正方割据佐嘉、大村二城独立，这就使得岛津在北九州只剩下名岛孤城，而中九州被我占据，南方萨、隅、向大片领地都处于孤立状态（被孤立状态下，无法更换主城）。

义久可怜巴巴地率领孤立状态的三千多人马，想要穿过我的领地北守名岛，可是被我各城出兵反复邀击，连续数次都没能成功。我先挥师吞掉加藤，然后南下攻击已经被孤立的岛津诸城。处于孤立状态的城市，士气是会逐渐降低的，于是我基本不用作战，所到之处，敌军白旗飘扬（不是指源氏的白旗，是指投降的白旗）。等到南方平定，我再围困名岛。就这样，前后不到一年，整个九州都被我捏在掌握中。当初想等到秋收后再重点防御岛津进攻之时，不会想到可怜的义久吃不上今年的新粮了……






秘技酷 EXPRESS WAYS COOL

责编/Mars

CLOUD 回学校写论文&毕业去，还不知道什么时候能回来，理所应当(？)地由我接下了"秘技酷"。上期的"秘技酷"中出现了一个小 BUG，在这里以小心谨慎而著称的 CLOUD 都没能避免，真不知道由我代劳的这期会不会由于漏洞百出而被玩家骂死呢？！

近来，好游戏到是有几个，除了《尤特那英雄战记——泪指轮物语》之外，就是由 LASER 负责撰写攻略的《疯狂出租车》(就连排版部的姐姐也爱上了这个游戏呢)。相应地，秘技也少了很多。

这期的秘技库大都是由读者提供的一些小窍门，本来 DRAGON 是想放在"一点通"里，可 Mars 强调"秘技库已经缩了一页了，你总不能让我找一些老掉牙的游戏秘技出来给读者吧"，DRAGON 才作罢。

《FF II》 WSC,FC

通用秘技

熟练度迅速提高：

先让第一人攻击，给第二人下达指令时按 B 返回第一人，这样一次差不多可以使熟练度加一点，打一次仗最多升到 99 点，只要使用一两次就能升一级。注：达到 99 以后只需再用一两次，多了没意义。以次类推，第二第三人都能用此招，但第四人这么练还请高手指教。此招也可用于练魔法。

最强的剑：

在游戏中最强的剑并不是那把攻击力 96 的圣剑，而是在最后才能得到的攻击力达 150 的剑。具体的取法是在通往最终 BOSS 的那个楼梯的左边或右边有一条漆黑的秘道。凭着感觉会来到一个宝箱前，对了里面就是最强的剑了。有了它，加上 16 段的剑术，最终 BOSS 也不过如此。

上海 刘轩

《游戏王——三圣战神降临》 GBC

部分魔法卡片的密码：

编号	名称	效果	密码
338	魔族的咖喱	生命值 +200	58074572
339	红色药水	生命值 +500	38199696
340	矮精灵的秘药	生命值 +1000	11868825
341	天使的鲜血	生命值 +2000	47852924
342	治疗之神	生命值 +5000	84257639
343	火之粉	对方生命值 -200	76103675
344	火球	对方生命值 -500	46100346
345	火烤之刑	对方生命值 -1000	73134081
346	书夜的大火灾	对方生命值 -2000	19523799
347	火焰地狱	对方生命值 -5000	46918794

仪式：

编号	名称	密码	编号	名称	密码
665	千年盾的仪式	83094937	680	三友角的仪式	79699070
666	三头巨龙的仪式	29089635	691	邪恶骑士龙复活	39411600
667	门之守护者的仪式	56483330	692	乌龟的誓言	76806714
670	混沌的仪式	55761792	693	假面的契约	02304453
671	杰拉的仪式	81756897	694	查克拉复活	39399168
673	战狮的仪式	54539105	695	人偶的仪式	05783166
674	恶魔镜的仪式	81933259	696	长矛甲虫的契约	41182875
675	究极龙的仪式	17928958	697	珈玛剑的誓言	78577570
676	以舞蹈来引诱	43417563	698	宇宙女王的祈祷	04561679
677	汉堡的食谱	80811661	699	骷髅战士复活	31066283
678	千年原人复活	16206366	700	要塞鲸的誓言	77454922
679	法理的祈祷	43694075			

山东省 姜明

TIME CRISIS PROJECT TITAN PS

用上以下的秘技，如何枪林弹雨的环境都难不倒你了！因为只要在选择模式时按 A7 次、再按 B6 次，然后再按掣 5 次才进入游戏，玩家便可以有 9 次的续关机会，而生命亦会增加至 5 了(普通模式)。

《生化危机～代号维罗尼卡》 DC、PS2

1. 隐藏的"M－100"与两株红药草

在 DISC2 克里斯刚到小岛时，会见到蒙特利哥(守墓人)被沙虫吞下，救出他后（其于临终前会将克莱尔送给他的火机还给克里斯)，这时，可回到最初的通道处(即蒙特利哥被沙虫吞下处)，按下墙上浮雕的机关，并用火机点燃浮雕手中的火炬，即可拿到一柄"M－100"。到了拿到散弹枪处时，拿下散弹枪，楼梯便会上升，此时便可以从楼梯上升处跳入水中，走到另一边，可以发现岸上有两株红药草。

2. 节省弹药法

游戏初期，弹药有限(对于菜鸟而言)，不可乱用，于是，一个节省弹药法便应运而生。这个方法其实很简单，只需在持刀时用"下＋攻击键"出下刀攻击丧尸的腿部即可，一般 4 至 5 下即可 KO 一个丧尸，比用枪至少 5 发子弹干掉一只僵尸节省多了，且不易被丧尸咬到，因为 3 刀后丧尸必倒地，毕竟腿被砍断了嘛。

贵州 王硕

《病血》 DC

一对多人战斗时减少出血的方法

游戏中后期，常有一对多人战斗发生，这对主角很不利，易被夹攻，令人头疼。但如果你在战斗中看准时机(几个敌人同时向你攻击时)按 A 键，敌人们就会"互相残杀"，如此反复数回，他们/它们必死得只剩一人，这时……这样，就减少了出血量，省下不少买止血道具的钱。

贵州 王硕

投稿地址：

北京清河邮局 062 信箱 CLOUD 收 邮编：100085

E－MAIL：darkcloud@163.com(是新的邮箱)





ALL 纵横四海



最近读者来信忒多，对于“三国的真相”大家的投入度真的让人汗襟……不过原先就是想让读者们了解一下史实与演义之间的区别，没想到会有如此的反映，但是意见归意见，读者们现在也在期待着下次是谁会被非天工作室揪出来“批斗”吧。在“纵横四海”里看看文章也就是漫长的电玩路上小憩的茶馆，大多数时间朋友们都会消耗在“路上”，不过过多的“征程”是对身体不利的，希望大家多多保重。推荐在我们的“健康向导”里让专家确诊一下，以便正确了解自己目前的状态。（我自己试过，得分是58，看过症状以后就是一下午的沉默）

——DRAGON

三国的真相

拨开迷雾见诸葛

文/非天工作室

刘备手下，最受信任的当然是原从集团，其中，关羽于219年兵败被孙权擒斩，张飞在221年被部将张达、范强所杀，麋竺因为兄弟麋芳投降东吴而“惭恚发病”死去，孙乾在刘备入蜀后不久就OVER了，简雍卒年，史所不载，但也没有他在刘禅朝廷中的任何事迹，估计死在刘备之先。原从集团所剩到诸葛亮时代的，大概只有资格较嫩的赵云和魏延了。（上一期文章犯了个很大的错误，黄忠不属于刘备原从集团，并且确实是降将，一时手顺就写错了，难得编辑重视我们的稿子，刚收到立刻就上，想修也来不及……特此向广大读者致歉……）

刘备第二信任的，是四川集团，其中，法正死于220年，黄权在刘备大败夷陵后，被迫北降曹魏，许靖和刘巴都死于222年。有分量的只剩下一个生在南阳，但于川中归备的李严了。

这也就是说，刘备死于章武三年（公元223年），刘禅即位，改年号为建兴，当此时也，原从集团已经没落，四川集团有权有势的也只剩下一个李严了。而诸葛亮处心积虑地终于搞掉了李严，才得以总揽朝政。

史载，李严又名李平，刘备病亡，“（李）严与诸葛亮并受遗诏辅少主；以（李）严为中都护，统内外军事，留镇永安”，为辅政大臣，后又屡次升迁，名爵亚于诸葛亮。但是，在刘禅登基以后，李严的官爵虽然上升，却逐渐丧失第一军事首脑的实际地位。先是诸葛亮亲自统兵南征，根本架空他那个军事统帅，继而李严从永安移屯江州，再以抵御曹真南侵之名兵赴汉中，日益接近诸葛亮控制的中枢政权。等到诸葛亮第三次北伐，更干脆夺其兵柄，只让他押运粮草。蜀道难行，粮草往往不能提前到位，连诸葛亮自己也“每患粮草不继，使己志不申”，现在把这个烫手山芋扔给李严了，李严不出岔子才怪——而且，如果有人正在找你的岔子，想逃可也逃不掉啊！

关于李严之被贬，史书上说：“（建兴）九年春，亮军祁山，平催督运事。秋夏之际，值天霖雨，运粮不继，平遣参军狐忠、督军成藩喻指，呼亮来还；亮承以退军。平闻军退，乃更阳惊，说‘军粮饶足，何以便归’，欲以解己不办之责，显亮不进之愆也。又表后主，说‘军伪退，欲以诱贼与战’。亮具出其前后手笔书疏本末，平违错章灼……乃废平为民，徙梓潼郡。”乍一看，李严（平）确是罪有应得，粮草押不到前线也就算了，干嘛要骗人呢？干嘛要献谗言召诸葛亮回兵呢？但仔细想想，却感觉疑点甚多——李严何如人也？以一蜀中降将而为刘备重用，使为托孤重臣，诸葛亮也说他“部分如流，趋舍罔滞”，不管其人心术如何，起码才能出众，非庸懦颟顸之辈。这样一个人，怎么会耍出如此拙劣的把戏来呢？正当诸葛亮秉政，后主尸位之际，而能不顾自己亲笔书信还攥在别人手里，就两面大编瞎话，这种所谓“阴谋”，白痴也不会相信！

总之，李严的政治生涯结束了，诸葛亮变成了蜀汉第一重臣，往好了比是霍光，往坏了比是吕不韦（其实也算不错，没拿他比曹操、王莽，因为他终究有擅权之势，没有逼宫之实）。李严品德不好，也许诸葛亮干掉他是正义之举，但使用那种阴谋诡计，终非君子之所为——我们要提醒大家的是，在政治上，本就没有十足的君子，否则肯定活不下去，千万别把诸葛亮当圣人。圣人只有孔子，所以那老家伙根本无法施展他的政治抱负。继续，随着诸葛亮的权力稳固，原从集团和四川集团彻底退居二线，荆州帮权倾朝野。总有人赞扬诸葛亮用人唯贤，那么就让咱们先来看看那些“贤”的出身吧——

诸葛亮所亲近并一手扶植起来的年轻一代，不外乎继其执政的蒋琬、费祎、姜维，亲如父子的马谡，临终托付以后事的杨仪，以及《出师表》推荐于后主的董允、郭攸之、向宠等。这些人，除姜维是关西降将外，蒋琬零陵人，费祎江夏人，马谡、杨仪、向宠襄阳人，董允、郭攸之南郡人——而零陵、江夏、襄阳、南郡，在汉末同隶属于荆州刺史部，也即他们全都是荆州人，诸葛亮的老乡。原从集团不说了，四川集团名臣济济，又在本乡本土，要说他们的子弟毫无可用者，只好从已经被孙权占领了家乡的荆州人里头挑英才，实在令人难以置信。

因此，诸葛亮之用人，并非或者起码并非全部的唯才唯贤，而是以集团利益为其基础的。他的政治斗争能力一流，是勿庸置疑的。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

都说诸葛亮是大政治家，如果这个所谓的“政治”，是指政治斗争的话，我们无话可说，可要说主要指民政的话，恐怕孔明戴不上这顶高帽子。诸葛亮的运补能力不错，当他作为地方民政长官的时候，总是能给前方“足食足兵”，大有萧何遗风。可是这运补能力的背后，是靠合理地统筹安排，以及鼓励生产，还是靠的拼命搜刮，可就谁也不知道了。

诸葛亮终于爬上第一高位，当了整个蜀汉的家，收到的，是一个烂摊子。经济上，《隆中对》里提到“益州险塞，沃野千里，天府之国”，可是被暴发户刘备一入成都，大赏军功，搞到国库空虚，虽然后来根据刘巴的建议，发放大钱，平准物价，可那只能是权益之计，长久实行，反而象饮鸩止渴一般。政治上，蜀法严苛，据说刚一出台，“自君子小人咸怀怨叹”，后人解释说，是治乱要用重典。可是诸葛亮治理蜀汉十二年，这些政策没有丝毫改变的迹象，经济上搞到只靠向东吴出口蜀锦来维持，他自己也说“益州疲弊”；政治上一味高压，人才雕零，学

术萎缩，连本史书也没有留下——害得身为蜀人的陈寿，苦于得不到足够的史料，竟然写作《蜀书》，是《三国志》中最薄的一卷。一味秉持旧法，毫不应时改变，诸葛亮能算大政治家吗？

也许，诸葛亮故意维持这种"战时格局"，是为了积聚力量，等北伐取得了一定的成果，再加以改变的。可是一则最终北伐也没有成功，他就算有这个心，也成了梦幻泡影；二来讲论历史不能靠猜测，没有体现出来的东西就不能说它有，诸葛亮就算把他的长远计划天花乱坠写将出来，也多空想的成分，没有实行，谁也不能说肯定成功，从而给他戴上大政治家的高帽子。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

后主建兴三年春（公元225年），诸葛亮南征，据说因为运用了"攻心为上，攻城为下"的策略，"其秋悉平"，"军资所出，国以富饶"，《资治通鉴》还说："终亮之世，夷不复反"。这历来都被作为诸葛亮治政和用兵高明的一大佐证。但是，事实果真如此吗？

要知道，中国古代的史书，虽然大多数作者的治史态度都比较端正，不会瞎加篡改，但是"华夷之别"的封建观念都是很浓厚的。他们根本不把少数民族当人看，觉得中央政权不把他们屠杀干净，就已经很算是善政了。因此，对于诸葛亮征南中，有过多的溢美之词，是可以肯定的。

南中地区，生产力低下，而诸葛亮才平定它，就"军资所出，国以富饶"，究竟有没有搜刮之实呢？而且夷人真的"不复反"吗？《三国志》记载名臣李恢的事迹："后军还，南夷复叛，杀害守将。（李）恢身往扑讨，锄尽恶类，徙其豪帅于成都，赋出叟、濮耕牛战马金银犀革，充继军资，于时费用不乏。"这肯定是有大肆搜刮的就不用说啦，查李恢卒于建兴九年（公元231年），而诸葛亮则死于建兴十二年，所以这次叛乱，应该是在诸葛亮生前发生的。

还有张嶷的事迹中也提到："初，越`郡自丞相亮讨高定之后，叟夷数反，杀太守龚禄、焦璜……"以上两证，可以说明，所谓"夷不复反"，完全是虚构的。现在西南地方部分少数民族，还有"孟获七擒七纵诸葛亮，亮不敢再南侵"的传说存在，可见西南夷实际上对孔明的印象是怎样的。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

谈完了政治，咱们再来讲军事。首先先要确定，演义上所谓的"六出祁山"及其过程，十成里有九成是虚构的。从建兴六年到十二年，短短七年间，诸葛亮四次亲统大军北伐。第一次确实出的祁山，因为被张郃击破街亭，"拔西县千余家，还于汉中"。当年冬天，诸葛亮"出散关，围陈仓，曹真拒之，（诸葛）亮粮尽而还"，"魏将王双率骑追（诸葛）亮，（诸葛）亮与战，破之，斩（王）双"。第二年，遣陈式偏师攻武都、阴平，郭淮来拒，"（诸葛）亮自出至建威，（郭）淮退还，遂平二郡"，属于策应进兵，不计在内。建兴八年，魏遣曹真等攻汉中，"（诸葛）亮待之于城固、赤阪，大雨道绝，（曹）真等皆还"，属于防御战，而且接触规模很小，也不能算。建兴九年，诸葛亮再出祁山，"以木牛运，粮尽退兵，与魏将张郃交战，射杀郃"，算是撤退时候最辉煌的胜利了。最后是建兴十二年春，诸葛亮出斜谷，与司马懿对峙于渭水南岸，最终病死五丈原。

史书上就是这样记载诸葛亮北伐的，他屡屡进兵，不仅未能成功，甚至可以说寸土未得。说诸葛亮是大军事家——完全没有成功的例证，怎么证明他军事能力强？何况仔细分析他的用兵，平庸之处，每每毕见。台湾军事史家李震先生说得好："观诸葛亮用兵，在战略上均只见其正，不见其奇，则无可辩护者，至于演义小说谓诸葛用兵神奇莫测者，乃无根之言耳。"

就以第一次北伐为例。此次北伐，可以说是时机选择得最好的，曹魏以为刘备完蛋以后，蜀中就无人了，根本没有防备，结果被一棒子打懵。诸葛亮"扬声由斜谷道取存郿，使赵云、邓芝为疑军，据箕谷，魏大将军曹真举众拒之。（诸葛）亮身率诸军攻祁山……南安、天水、安定叛魏应（诸葛）亮，关中响震"，形势一派大好。因此后人评价说，"若（诸葛）亮速进，则三郡非中国之所有也"。可惜，诸葛亮"徐行不进，既而官兵上陇，三郡复，（诸葛）亮无尺寸之功"。诸葛亮行军力求其稳，不肯疾趋，昔曹操"轻骑一日一夜行三百余里"，遂于当阳长坂大败刘备，利有必趋者也；而亮计不及此，死抱住"必蹶上将军"的古训，其与赵括相差几希？

战争是政治的延续，诸葛亮治蜀，不能富国而妄求强兵，其何异于缘木求鱼？况其用兵又实在平庸。南宋陈亮等书生称"孔明以步卒十余万，西行千里，行行然，求与之战，而仲达以劲骑三十万仅能自守，来不敢敌，去不敢追，彼岂孔明敌哉"，认为蜀军掌握着战争的主动权，这是诸葛亮善兵的明证。其实战争的成败要依据战略目标是否达成来作判断，诸葛亮的目标是西据陇右，进图中原，他达到目的了吗？他能算掌握了主动吗？一出祁山，张郃直击其必救——街亭，大破马谡，他前功尽弃；二出祁山，曹真料其必出陈仓，使郝昭守之，以逸待劳，又大挫诸葛亮的锋锐；三出、四出，司马懿以坚守之策，教其粮尽自退。由始至终，诸葛亮竭尽心力，却寸步难行；魏劳战之卒少，却收防御战之全功。实际上战争的主动权一直掌握在魏军手里，是以蜀因战益弱，魏被兵不伤，终于有二士灭蜀之役。因此，魏人称"（诸葛）亮粮尽势穷，忧恚呕血，一夕烧营遁走，入谷，道发病卒"，虽语带讥讽，细思却也不无道理。

综上所述，诸葛亮既不是大政治家，也不是大军事家。在当时代，他也许是比较杰出的一个人物，但是某某家某某家的帽子真要给他戴的话，大概只有"发明家"三个字勉强安得上。诸葛亮的形象演变和关羽很相象，都是作为统治阶级宣扬忠臣孝子的工具，被逐渐拔高，最后于《三国演义》中成为圣人的。你若喜欢小说中虚构的人物形象，那谁都管不着，如果想要谈这段历史，还是把他们请下神坛，拭去覆盖在他们脸上重重的迷雾，通过史书去归纳一个比较真实的历史人物形象吧。




纵横几海










文/King　责编:E・T

说起与《伊苏》的缘分,大概要追溯到十多年以前了。

回望那时的自己,还只是一个纯粹迷恋着街机的少年,一天到晚和同伴们津津乐道的话题无非也就是什么《战场之狼》、《快打旋风》之类,会把世嘉 MD 买回家主要也是因为它的游戏中有能够再现街机画面的《鲛!鲛!鲛!》等节目,要说玩过的 RPG,只有红白机上的《龙珠》和《勇者斗恶龙 2》两款。在当时的概念中,被叫做"文字冒险游戏"的 RPG 和要求操作技巧要素的 ACT 是完全不搭界的两种类型……结合在一起的情形,充其量也就见识过《圣斗士星矢》而已。在这种状况下,接触到的第一款标准的动作 RPG,就是 MD 上面的《伊苏 3》了。

与伊苏系列的其它各代作品一样,MD 版本的 3 代也是那种难度不算大,玩起来令人感觉轻松的类型。——挺快就打到头了。后来接触到资料才知道,这种"简单、轻快"的游戏感觉,正是《伊苏》的制作厂商——FALCOM 公司推出该系列时所标榜的口号和追求的目标。

过了几年,先后找到了 FC 版的初代伊苏(当时还不知道那也是从 NEC 的 PC88 版移植的),在超任上又玩到了 3、4 和 5 代……然后是世嘉 SS 主机上推出的 FALCOM 名作合集中复刻的 1 代与 2 代……那时,对于伊苏系列才算是有了一个完整的认识。

这个系列的任何一代难度都不大;而且无论 ACT 要素中的操作系统还是 RPG 要素中的指令系统都设计得简单明了;另外,游戏中的场景和角色均描绘得充满了美感,在色彩的搭配上给人极舒服的感觉——果然如其制作厂商所说的那样是"让玩家能够轻松愉快地领略优雅气氛"的游戏作品。无论把伊苏的哪一代拿出来与同时期的 RPG 相比,我们都不难发现其独特的制作倾向:剧情不像其它作品那么宏大、NPC 和敌方魔兽数量不够众多、战斗通常不是很能带来足够刺激的紧张感、流程(通关时间)也并不很长——然而,正是以上种种因素,才令每一个玩家能够更多地感受到制作者们为伊苏的世界营造的那种优美的氛围,以及认识到伊苏世界的制作者们那种"制作美的游戏"的主张是多么地可贵,甚至可以说多么地令人感动。

现在,在电脑版伊苏系列最新作《永远的伊苏 2》即将上市之际,让我们一起来回顾一下,这一系列作品在诞生至今的十数年间踏过的足迹。



唯美派游戏的诞生

说起来已经是上个世纪的事了(感觉好遥远)……20 世纪 80 年代中期,《巫术》、《创世纪》等来自大洋彼岸的 RPG 类游戏开始冲击日本的电脑娱乐软件市场,令无数满脑子宇宙侵略者的玩家耳目一新。与此同时,在家用机领域,日式 RPG 也开始迈出了它的脚步,以《勇者斗恶龙(DQ)》开始的众多角色冒险游戏接二连三地登场了。

正如大家所知的那样,这些游戏的作者当中,有很多人在今天都已成为玩家们所公认的大师级人马,而他们确实在当年便已表现出不凡的实力,从 86 年初代《DQ》登场后的短短一年时间里,出现了许多精彩的作品,而为了不断令玩家的热情升温,很自然地游戏气氛越来越惊心动魄、故事越来越庞大、难度越来越高、系统越来越复杂……然而,就在这样的趋势下,有一个名叫 FALCOM 的软件公司却反其道而行之,打出了"困难和繁复并不是游戏的真正乐趣所在"这样的口号,向玩家们提倡"玩轻松明快而充满美感的游戏,才是真正的享受",为实证这一主张而推出的作品,便是 1987 年在 PC-88 主机上登场的初代《伊苏》。



对于所谓"轻松和明快的游戏性"而做的尝试,其实是一件很危险的事情,为什么这样说呢?因为 FALCOM 为了贯彻这一理念,不仅在制作时刻意去淡化诸如"紧张"、"复杂"等公认的商业化要素,甚至把游戏的战斗操作系统都简化到了让人觉得有些另类的地步——玩过初代和 2 代伊苏的玩家一定对此会有着深刻印象——常识中的 A・RPG,操作系统都会比纯动作游戏要简单一些,但至少也要有个负责攻击的按键什么的,而在伊苏的世界,想攻击敌人时只要用方向键控制主角撞向对方就可以了……记得当年刚玩到 FC 版的 1 代时,笔者也曾一时没法接受"还有这种游戏方式存在"的事实呢……后来到 3 代推出时,动作系统才演变成比较正统的方式,这是后话了。总之,确实是有够独特的设计,当年在日本一度成为业界一大热门话题,来自玩家们的评价褒贬不一,但无论如何,这款游戏得到了当年的最佳游戏企划奖是不可动摇的事实。

FALCOM 的制作者们在次年—1988 年春天发售的续集《伊苏 2》的制作中,坚定地继续实践着他们的理念,以优美的画面与淳朴的操作性争取玩家的支持。热情的玩家们也并没令这些制作者失望,《伊苏 2》获得了比前作更为出色的市场成绩。可以说《伊苏》能够成为优秀的系列作品,主要就是靠 1 代和 2 代时建立起的稳固的市场基础和独特的定位方向。也就是在这一年稍后一些的时候,《伊苏》被移植到任天堂的热门家用游戏主机 FC 上,令这一系列的玩家范围得到了进一步扩大。伊苏系列的玩家群体就是在这时基本形成的。

顺水行船的历程



1989 年登场、对应 NEC 主机 PC98 的《伊苏 3》，在伊苏系列中有着很特殊的地位。首先这是各代中移植版最多的一部——在 PC-E、FC、SFC、MD 这些当时的各大主力机种上都可以找到这款游戏；不过，更重要的一点在于，这是伊苏系列中最受到玩家争议的一作，产生争议的主要原因是这一代的游戏系统与前两代相比，有了如同脱胎换骨的改变。

这改变有多大呢？如果找一个从没接触过伊苏系列的玩家向他展示 1 或 2 代的图片，再给他看 3 代的，并让他判断游戏类型，他肯定会毫不犹豫地说前者是 RPG 类，而后者是 ACT 类。这是因为前两代采用的是上方视角，玩家操作的主角在地图上朝上下左右四方向走动，光看画面构成形式的话的确和《DQ》等正统 RPG 没什么两样；而 3 代则完全变成了《恶魔城》那样的横向卷轴画面，并且主角亚特鲁有了跳跃及各种攻击的动作，大大加强了 ACT 色彩。和前两作相对照的话，实在难以想象是属于同一个系列的游戏。

做出这么大改变的原因，一是因为当时正处于主机全面换代的阶段，更加强大的硬件机能与更为宽松的开发环境令制作流畅操作性的游戏变得简单易行；二是为了能够吸引更多注重动作要素的玩家进入伊苏的世界，从结果来看，《伊苏 3》的移植版本众多与总销量巨大的事实证明 FALCOM 在这一点上做得是很成功的，而《伊苏 3》的操作性也确实做得很优秀，可以说堪与当时很多著名的动作类游戏比肩。

这次的责难之声主要是出自一些从 1 代开始一直玩下来的老玩家，其中多数是 PC-88 到 PC-98 的用户，他们虽然也同意 3 代的操作性不错，但他们认为 FALCOM 变更游戏系统，证明制作人放弃了原先的主张和立场，是一种随波逐流，是对市场的妥协；而且，他们认为强化动作要素对使用键盘的玩家很不公平。虽然多少也可以理解当时这些玩家的心情，但今天再从历史的角度来看，FALCOM 的决策是正确的，在那个使用手柄的家用主机走向全面繁荣的年代，《伊苏 3》的转型为该系列日后的发展开辟了更宽广的道路。

《伊苏 3》登场之后的几年间，如前文所述陆续推出了对应各种游戏主机的移植版。因此，再接下来的续集《伊苏 4》，是到了 1993 年末才开始发卖的，这一代是同时推出的 PC-E 和 SFC 版，而同样在这两部主机上发售的《伊苏 5》，则是又隔了两年的 1995 年末上市。这两作虽内容精彩，不过似乎没什么特别值得一提的历史意义，本身就是有着众多用户支持的系列作品，加上搭着当时几乎据独霸地位的主机 SFC 这条大船，一路顺顺当当也是理所当然的，至于一直也都有 PC-E 的版本，应该说是由于伊苏系列最早就是在 NEC 的主机推出，加上 FALCOM 和 NEC 的长期关系使然。至于受欢迎的程度，从 1996 年 FALCOM 应玩家的呼声推出《伊苏 5-EXPERT（专家版）》的事实就可见一斑了吧。

昨天、今天、永远……



从 1996 年之后，《伊苏》系列沉默了一段日子，而老资格的玩家们并不会忘记这个象征着优雅的游戏，当然，制作者们更不会忘记。1998 年，众多伊苏的忠实玩家欣喜地看到，一部名叫《永远的伊苏》的 WIN95 版游戏在个人电脑上登场了，这是《伊苏》问世 10 周年的特别企划纪念版，剧本基本上就是当年初代《伊苏》的故事，而画面进行了重新描绘，操作性也有所改进，但基本游戏方式仍是沿用初代时的设计；更令老玩家们感动的是，重新制作的画面和音乐，仍然是当初那种优美的感觉，而且在高质素的视听环境下，令玩家更加享受和陶醉。仍然以"优雅"作为宣传口号，吸引老玩家去怀念，吸引新玩家去见识。一时间，在玩家中间再次掀起了一阵伊苏的热潮。

又是两年多的时间过去了，继复刻的《永远的伊苏》之后，《永远的伊苏 2》出现在玩家们的面前，就在不久前笔者刚刚打通了这一款作品……不用说，依然是那种温馨的优雅的感觉，而想特别一提的是游戏的 OPTION 模式中不但有怪兽图鉴和冒险日志，更绝的是还有全体 NPC 的角色事典！每在游戏中遇到很不起眼的一个 NPC，在这里都会收录进来，而且还有一堆文字，是关于这个 NPC 生平的介绍……这种东西虽然和游戏流程没什么关系，但增加了很多的乐趣。虽然游戏是从 10 年前的本子回锅的，但在各方面的制作都确实足以称得上是大手笔、高水准。顺带一提，在就要上市的中文版《永远的伊苏 2》精装版中，附赠品除了资料设定集等东西之外，还有全长 120 分钟的《伊苏——天空之神殿》动画 VCD，制作水平颇不错，值得一看。

总之，如果是顽固地认为必须有 3D 画面才叫好游戏的人便算了，如果不是，谨在此邀请老玩家们来和笔者一起回味一下那份感动，也请新玩家们来体验一下那份——如今越来越难得感受的——轻松和唯美的优雅。



健康向导

游戏者的生活

责编/Laser

正确的游戏生活方法

建立健康的游戏习惯!


理想的游戏状态

◀在明亮宽敞的房间里，保持距电视两米以上的距离，肩部挺直进行游戏。每玩一个小时休息15分钟。

游戏好玩吗？对于每个游戏迷来说，游戏带来的乐趣恐怕是任何东西都代替不了的吧?好好学习,天天游戏恐怕是每个游戏迷心中的理想生活吧？年轻的时候趁着年轻力壮多花点儿时间在游戏上面应该是天经地义的事情吧。但是，为了更好地体会游戏的乐趣，恐怕健康的身体也很重要吧？于是我们在这里特意收集了各种资料，希望大家能够从这些小的建议里了解到游戏生活中有效调节身体平衡状态的方法。而且还有一个有意思的小测验在等待着大家。如果不想成为“积游成疾”的游戏迷之间的一个，你可千万不要错过以下的东西。

你是不是总是这样游戏的?



❶从来不打扫房间

在这种好象厕所一样的环境中游戏，你的身体状况就不用我多说了吧？在未知生命体出现之前赶紧大扫除吧!

❷躺着游戏

用这种姿势游戏的话，时间长了会损伤肩部的肌肉，所以两个小时左右就应该做一下体操运动来缓解疲劳。

❸熬通宵游戏

除了因为特殊工作需要的人，一般人还是晚上睡觉比较好。黑白颠倒的生活不仅会使身体将康状况极度下降，还可能引起情绪上的变化。做一个神经质的游戏迷可不是一件很好玩的事情哦。

❹靠近电视游戏

这样做对眼睛伤害可是不小的啊,最终导致的结果就是戴上厚厚的眼镜。这种近距离的长时间游戏会引起很多眼部疾病,而且背部弯曲也会是引起脊椎劳损的元凶。

❺一边游戏一边吃点心喝饮料

随着游戏时间的增加,进食也会逐渐增加。但是因为不运动,所以热量只会积攒不会释放,“横向发展”将会是这样做的最终后果。

游戏编辑们的生活

除了学生以外玩游戏时间最长的应该就是我们这些游戏编辑了。编辑部中的所有同仁们全都是离开游戏活不下去的主儿。大家来看看游戏编辑们在游戏时的生活状况吧。当拿到新游戏的时候,一天内的绝大部分时间是坐在电视前和电脑旁,缓解手指极度疲劳的唯一办法,就是在游戏手柄和键盘鼠标之间的互换。而且长时间的在椅子上坐着玩游戏和打字，肘部、肩部和腰部肌肉的酸痛已经感觉不出来了，只有在站起身来的时候才会感到全身如针刺般的疼痛——不包括享福的腿部和臀部。一日三餐,最平常的解决办法就是快餐、方便面等即省事又能填饱肚子的东西，当然为了游戏和工作一天不吃东西也不是偶然发生的事情。洗澡已经是一件近乎于奢侈的事，所以说身上经常散发着异味。当然因为大家都是这样也就谁也不怪谁了。经常不回家,当然在编辑部也是要熬夜,实在熬不住了几张椅子一排就是可以对付几个小时的极好工具。所以说如果这几天内上午来到编辑部的时候，就会看到一些眼睛布满红丝、头发乱蓬蓬的面色苍白如吸血僵尸的“行尸走肉”,在地上精神恍惚毫无目的地晃来晃去，说着只有他们自己才能够理解的断断续续的字句……当然,看到椅子你也不要轻易地坐下去,因为弄不好那里就躺着一个或两个酣睡不止的家伙。

如果给这群游戏编辑来一个体力测定的话，编辑们的平均肉体年龄应该在40~50岁吧。这是一个多么可怕的事情啊,大家可千万不能向这群家伙学习啊!

检验一下你的健康游戏度

GAMELIFE POINT CHECK TEST



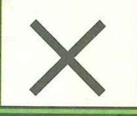
▲为了自己的健康着想，准备好铅笔，认认真真地回答下面的问题吧。

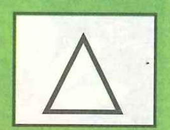
看到这些问题以后你也许会觉得可笑，也许很多问题你平时都不怎么注意的事情，这些可以我们为玩家精心准备的小测验哦。等你回答完所有问题得到答案以后，看你还笑不笑的出？……

CHECK TEST 的符号意义

考虑问题的内容，然后用△、○、×三种符号来回答。○的回答得2分，×得零分，回答△可以得到1分。回答全部问题以后将得分相加后得到总得分，对应相应的分数在文章的最后找到你的“倾向和对策”。

○	×	△
是这样的	不是这样	可能吧…





问题	
喜欢一款游戏就会一口气玩到最后。	
玩到入迷的时候会把手都握到疼痛。	
游戏的时候，有一时间会突然感觉非常无聊。	
曾经玩游戏的时候不知不觉睡着了。	
也喜欢玩电脑。	
喜欢把房间弄的很暗，来体会游戏的感觉。	
游戏的音乐声音开的越大感觉越好。	
如果游戏失败会感觉很不舒服。	
必须靠近电视玩才觉得过瘾。	
不能长时间步行。	
不太注意别人的视线和意见。	
比起清水和茶水，更加喜欢果汁。	
赖床，喜欢在早晨再睡一觉。	
除了买东西以外很少外出或者郊游。	
房间除非非常脏乱，不然不会去收拾。	
前屈时如果膝盖不弯曲，手无法触摸到地板。	

问题	
最近常感觉运动不足。	
只有当感觉饿的时候才适当进食。	
喜欢吃零食。	
对食物的喜好区分明显。	
有时候即使睡觉了也感觉没有恢复体力。	
经常吃肉类的食物。	
早饭马虎。	
如果没有冷暖气机的话就觉得很难生活。	
睡觉的时候姿势不固定。	
感觉上下楼梯非常麻烦。	
休息日喜欢呆在家里。	
对自己身材的胖瘦非常在意。	
喜欢味道比较重的饭食。	
自己喜欢做的事情除了游戏以外几乎没有。	
生活费主要是用来买喜欢的游戏。	
如果自己有钱的话，想一辈子就这样玩游戏过日子。	

GAMELIFE CHECKER TEST

1～16分的你：

非常健康的类型

非常好！你可以说是健康游戏者的榜样。应该号召大家向你学习哟。不过……你没有撒谎吧？值得怀疑。呵呵，真是该死，我还是相信你好了，今后也请继续保持呀，向你这样的类型可是很少见的啦。



GAMELIFE CHECKER TEST

17～32分的你：

健康良好的类型

普通的游戏者一般是保持这样的一种状态吧。不过千万要注意，一不小心就可能落到下面的等级中去哦。那样的话，可不是很好玩的了。为了更好的游戏，从现在开始就遵守健康的游戏生活规律吧。



GAMELIFE CHECKER TEST

33～48分的你：

身体虚弱的类型

除非你生来身体强壮，不然的话现在你一定非常虚弱。有很多想做的事情，但是感觉麻烦就算了，如果你属于这个类型，那么你一定感觉我判断的没错。加油啊，打破现在不健康的生活规律吧。



GAMELIFE CHECKER TEST

49～64分的你：

生命垂危的类型

真倒霉，你的身体状况不是普通的差。游戏不仅使你的身体遭到损害，现在的你也只能从游戏中才可以找到乐趣了。这里推荐你的方法是快快去睡觉，好好吃东西，尽快回到大家当中来吧！

来检查一下你的症状吧？

做完上面的测试以后，现在我们来看一下你的身体状况吧？这里举例给大家的都是游戏者身上容易出现的一些症状，相信一定有很多人都非常关心吧。所以我们针对每种症状都写了对应的治疗方法，大家赶紧往下看吧。



腰痛·肩疼 原因 **游戏姿势不正确，运动不足**

这种症状一般是以相同的姿势长时间游戏，从而加重了身体的负担所造成的后果。肌肉劳损，血液循环受阻。另外，在游戏的时候采用的姿势只能使腹部或者背部的肌肉受力，打破身体受力平衡，长久如此容易导致腰脊椎损伤。病情的程度受体质和运动量的左右。



注意不要这样游戏！ 前倾身体游戏/躺着游戏/长时间用一种姿势游戏/游戏中睡觉……等。

治疗方法？ **轻微活动和适度的锻炼非常重要**

最好的减轻方式就是轻微的活动和按摩。当然也不是说每天都要这样做，如果不会这些东西的话用广播体操代替也可以。广播体操嘛，就像小学时、中学时体育课上老师教的那种就可以。通过肌肉运动可以加速血液循环，这样就可以除掉导致肩部疼痛的病根了。腰部的运动可以预防脊椎受到损伤，如果能够充分使背部活动的话就更加完美了。使肩部能够得到营养的主要是铁。我们知道猪和鸡的肝中富含大量的铁，以后要多食用。再就是入睡之前最好要先洗一个痛痛快快的热水澡，这一点是很重要的。

眼部疲劳发干

原因 游戏时间过长、电视的位置不正确

导致眼部疲劳的原因当然是因为游戏的时间太长，尤其是从不正确的角度看电视、距离电视过近等会加速疲劳的速度。眼部干燥会导致眼球受损，一般从事计算机工作的人比较多地患上这种病症，可怜的是现在看长时间玩游戏的人也经常会出现这种症状。



注意不要这样游戏！ 电视的画面和自己的视线有角度的游戏／长时间游戏／电视画面过亮而屋内光线过暗……等。

治疗方法？ 眼药／眼部休息／眼部冷却

对于经常为了一个精彩的游戏而鏖战数个小时的玩家们来说，如果要让眼部很疲劳、发干的话，就要习惯在游戏的过程中间学会适当休息。虽然有人说过“一天之游戏一个小时”的建议有点无理，但是每游戏两个小时休息一下是很必要的。这样可以减轻肩部疲劳，同时用冷毛巾敷一下眼部，使充血的眼球冷却。眼药水可以对付眼睛干燥的症状，但是要注意有的眼药水含有有副作用的成分。最好在买药的时候咨询药剂师的意见。还有要大家牢记的一点就是：维他命 B 的摄取对眼睛有好处。所以说在吃东西的时候要注意多吃一些富含维他命 B 的食品，不要挑食哟。

头疼

原因 长时间游戏、睡眠不足

游戏时间过长受到损伤的不仅是眼球，大脑同样也会感觉不舒服。原因我想就不用和大家说了吧，因为玩哪个游戏都不是在“绞尽脑汁”啊。同时在游戏的过程中头部转动时间过长等也会导致这种病症。如果彻夜游戏的话也可能因为脑部营养供应不足而导致病症。



注意不要这样游戏！ 使眼部产生负担的游戏方式／方便食品摄入过多／睡眠不足／没有充分休息的游戏方式……等。

治疗方法？ 休息／睡觉

如果想要脑部得到充分休息的话，不用说，最好的方法就是睡眠。睡眠是使脑部休息不可缺的手段，如果睡眠不足的话会导致脑部供血营养不足，脑力无法集中等症状。这种衰弱的表现随着年龄的增大会越来越严重，因此每天必要的睡眠是非常重要的。你也可以通过维他命 C 的补充来做辅助治疗的手段。不过要注意的是，在你服用阿司匹林等镇痛用的药物时不要服用维他命 C，因为这样做会减弱药效。如果维他命 C 摄取过量也容易导致拉肚子等副作用，这一点千万要注意。要是玩游戏玩得正起劲的时候，忽然觉得有一种“异样的冲动”，那岂不是一件很扫兴的事情。

肥胖

原因 热量摄取过多、运动不足

长时间游戏最容易导致的一种症状就是肥胖。伴随着体形的变形，精神方面也会受到损害。成年以后还可能患糖尿病等病症。也许和个人的体质也有一定的原因，但最重要的原因是通过进食点心、果汁和简易食品等使热量摄取过多导致。摄取的热量无法通过运动得到释放，于是就在体内以脂肪的形式保存下来。



注意不要这样游戏！ 一边吃点心一边游戏／不活动身体持续游戏／只和身边的人说话……等。

治疗方法？ 食物疗法、适当的运动

对于长时间坐在椅子上一动不动的玩家们来说，不管怎么说都必须要运动才行。如果不擅长运动的人最好减轻食物的摄取量，并对一日三餐的营养均衡做调节。要点是避免食物纤维的摄取和夜宵等额外的热量摄取。计算每天摄取的热量，通过维他命和矿物质调节新陈代谢。最开始的时候应该减少对米饭或者面条之类含碳水化合物较多的食品的摄入。体质的变化一般以三个月为单位可以显露，通过对饮食的调节肯定可以取得明显的效果。还有一个比较快取得效果的办法就是多运动，尤其是从事出汗较多的运动，多和朋友们一起踢踢足球、打打篮球也是一件很好的事情。

其他的病症

原因

除了以上给大家介绍的比较典型的游戏者病症以外，还有比如与肥胖相反可能造成营养不良；一直坐着游戏一动不动会引起的便秘和痔疮；熬夜以及饮食混乱引起的内分泌失调和容易感冒；长时间使用耳机放大音量游戏引起的耳背……不胜枚举。所有的这些症状只要自己注意的话都可以预防。通过以上我们可以知道，玩家过于痴迷游戏而没有其他感兴趣的事情去做将会导致的可怕后果。



治疗方法？ 不同种类疾病要注意的地方

营养失调／进食高质量的食物。

便秘痔疮／不要忍耐，该上厕所就上厕所。

感冒易发症／多服用维他命 C 和充分的休息可以防止此类疾病发生。

耳背／不要开大音量。

注意不要这样游戏！ 一旦开始游戏就坐在那里一动不动／不睡觉不休息／用饭钱去玩游戏／听高高音量的音乐。

地周星 跳涧虎 陈达

地魁星 神机军师 朱武

地幽星 病大虫 薛永

地角星 独角龙 邹润

■您是从什么时候开始固定购买本刊的？

A. 从创刊号开始
B. 从1997年以后
C. 从1998年以后
D. 从1999年以后
E. 从2000年以后

■作为本刊的读者，您是属于以下哪种类型？

A. 从开始就每一本都购买
B. 只是选择性的购买
C. 看见就买，有没有遗漏无所谓
D. 其他

■您认为经历了5年的“电子游戏与电脑游戏”哪一个时段做的最好？

A. 1996年～1997年底
B. 1998年～1999年底
C. 2000年～2001年底
D. 2001年～现在
E. 一直都好
F. 一直都不好

原因是什么？（可另附文字加以说明）

■您购买本刊的最主要目的是什么？

A. 有感兴趣的近期游戏攻略
B. 关注新游戏的动态
C. 业界新闻是最吸引人的部分
D. 通过杂志体会其他玩家的感受
E. 我只对特殊主机（手掌机、街机）感兴趣
F. 随便看看
G. 其它（可另附文字加以说明）

■您认为我们与您心目中理想化的电子游戏杂志差距在那里？

A. 月刊
B. 页数
C. 内容
D. 文字功底
E. 时效性
F. 其它（可另附文字加以说明）

■您对目前的业界新闻是不是满意？

A. 满意
B. 不满意

如果您觉得不满意的话，请在下面写上您的意见

■您认为目前的新游戏介绍对不对胃口？

A. 不错
B. 不好

如果您对这一栏目有意见的话，请给我们提出来

■超攻略道场是制作得尽善尽美吗？

A. 是
B. 不是

您的建议就是我们改良的方向

■目前的漫园还有存在的意义吗？

A. 有
B. 没有

请说明您对漫园的意见

■手掌机的部分是独立出来还是溶入到各个相对应的栏目中？

A. 独立
B. 与各栏目合并

无论采用什么方式，请您为掌机的部分指点江山

■编读往来这么重要的栏目目前是否到位？

A. 是
B. 不是

既然是大家的栏目，就请每位“上帝”给点建议

■名作大家谈达到了为玩家提供交流的目的吗？

A. 是
B. 不是

您心目中的交流园地是怎样的构架

■纵横四海现在的程度是最佳的吗？

A. 是
B. 不是

您认为这一栏目怎样才能让您满意

■王者之书能满足玩家的要求吗？

A. 能
B. 不能

您认为需要做怎样的改良

■您认为本刊是否需要增加新的栏目，请具体说明！

■您心目中最好的电子游戏杂志应该怎样的？

■您对于我们推出的“电子游戏广场”系列丛书满意吗？

A. 满意
B. 不满意
C. 一般
D. 没听说过

■您希望在上面永远看到大量的快速并全面的攻略吗？

A. 是
B. 不是
C. 没想好

■您对于我们推出的“电子游戏一点通”系列光盘满意吗？

A. 满意
B. 不满意
C. 一般
D. 没听说过

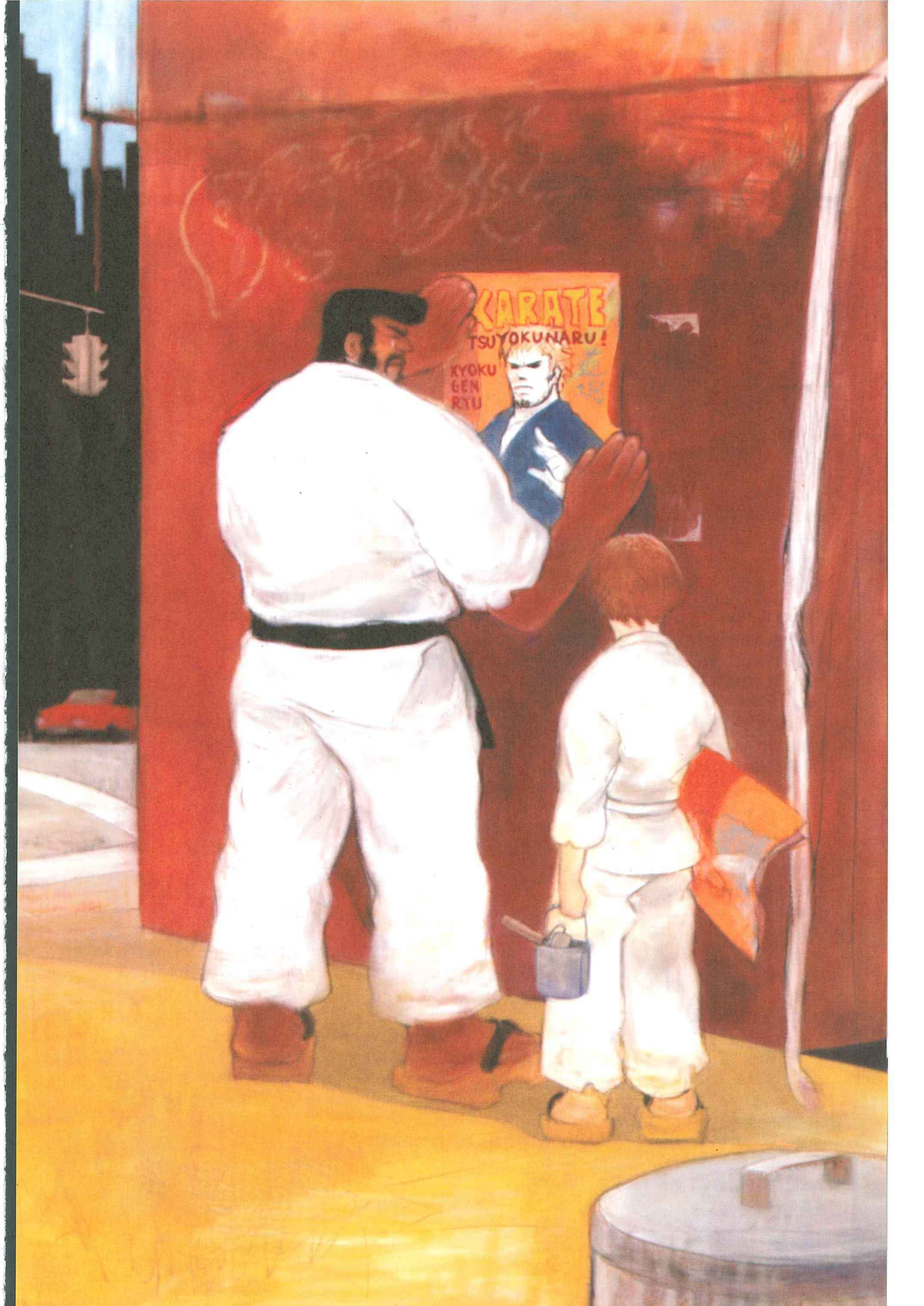
您认为在光盘的内容上还需要做怎样调整

■您认为“电子游戏一点通”系列光盘赠刊的内容是不是到位？

A. 是
B. 不是
C. 没有考虑到
D. 没听说过

如果您认为增刊不是很理想的话，您个人认为需要做怎样的变化

真实姓名　　　　年龄
游戏年龄
联络地址


KARATE
TSUYOKUNARU!
KYOKU
GEN
RYU

中国火星电玩

日本游戏机及配件卡通 VCD、CD 大集合　寻求各地经销商　批发热线:(028)3360988

欢迎浏览中国火星游戏网 WWW. marsgame. com(新闻、邮购、时时更新)　电子邮件:marsgame@263. net

本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意。邮购价:VCD4 元/张,音乐 CD8 元/张。邮费 15 元(无论多少)

邮购地址:成都市建设路邮局 5A－199 信箱　肖忠发(收)　邮编:610051　门市部地址:成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D6－D5

门市部电话:028－5230945　邮购查询热线:028－3360988　广州批发热线:013908178022(仅限批发)

邮购赠品:凡一次性购买金额 150 元以上可获赠价值 28 元太八项链一条

日本名卡通动画精选　特价:4 元/片,邮费 15 元(无论多少)继续提供 VCD 补单服务,补齐您 VCD 残缺部分,价格,邮费不变　(仅限邮购)

名称	数量
男儿当入樽珍藏版	2CD
非常偶像 KEY	10CD
梦幻妖女	12CD
妖子魔剑	6CD
JOJO 冒险(第一卷)	4CD
JOJO 冒险(第二卷)	3CD
W－无尽华尔兹	2CD
高达 G	17CD
W 高达 TV 版	17CD
高达 08MS 小队	6CD
高达 0080	3CD
高达 0083	6CD
高达 Z	17CD
高达 ZZ	16CD
高达 X	17CD
高达 F91	2CD
高达逆袭夏亚	2CD
高达 0079OVA	9CD
高达 079TV	16CD
MS08 小队(电)	1CD
A 高达	25CD
SD 高达 G 世	1CD
V 高达 TV 版	17CD
MS08 小队米兰传说	1CD
蓝色高达	1CD
蓝色高达 TV 版	10CD
高达 0083(剧)	2CD
机动梦日记	1CD
高达 MTV	1CD
高达 W 战争回忆录	4CD
不可思议游戏 TV	19CD
不可思议游戏(剧)	2CD
不可思议游戏延续篇	6CD
饿狼传说(剧)	4CD
橙露(剧)	2CD
橙露(TV)	24CD
大运动会	6CD
暗黑破坏神	3CD
天空之城	2CD
怪医秦博士千喜版	2CD
怪医秦博士 TV 版	8CD
DNA2	5CD
甲龙传说	1CD
城猎－天才教授	2CD
城猎－爱与连发枪	2CD
城猎－百万美金	1CD
城猎－海滩之战	1CD
城猎－便衣女警	2CD
99 城市猎人(寒羽良死期)	2CD
城市猎人 OVA	5CD
樱花大战	2CD
樱花大战 OVA	6CD
樱花大战 TV 版	25CD
碧奇云－兰色种子	13CD
万能文化猫娘	6CD
幽游白书(剧)	2CD
幽游白书(TV)	38CD
幽游白书(电)	1CD
电影少女	3CD
X 战记	2CD
卒业	4CD
卒业圣罗 V	1CD
风魔小次郎	6CD
真孔雀王	2CD
孔雀王 2	3CD
圣子到 BOY	12CD
天地无用 TV	8CD
天地无用炎夏之圣诞	2CD
天地无用遥远的思念	2CD
新天地无用(TV)	9CD
天地无用外传	9CD
天地无用地球篇	7CD
天地无用宇宙篇	7CD
超－可有记得爱	2CD
超时空要塞加强版	4CD
超时空要塞 2	3CD
超时空要塞(TV)	12CD
超时空尼古斯军团	1CD
超空吸血鬼子兵	1CD
超时空要塞歌集	1CD
超时空要塞 D7OVA	4CD
超时空要塞 D7	1CD
超时空 7(第一部)	13CD
超时空要塞 7(第二部)	11CD
超时空要塞爱丽斯	2CD
龙珠 Z 之冥界超激战	1CD
龙珠 Z 银河最强战士	1CD
龙猫	2CD
斗神传	2CD
百变狸猫	2CD

名称	数量
圣传	2CD
我的爱神	3CD
幸运 Q 版我的爱神	6CD
幸运女神 2000(剧)	2CD
风之谷	2CD
3*3 只眼(一)	4CD
3*3 只眼(二)	3CD
霸王大系之龙骑士	6CD
魔女宅急变	2CD
魔剑美神第一卷	2CD
秀逗魔道士第一部	9CD
秀逗魔道士第二部	13CD
秀逗魔道士第三部	9CD
秀逗魔道士第二卷	2CD
阿尔斯兰战记	4CD
相聚一刻 TV	32CD
相聚一刻岛外篇	1CD
新世纪福音战士 TV	13CD
新世纪剧场版	4CD
超魔神英雄传	25CD
浪客剑心特别版	1CD
浪客剑心 TV 版	40CD
浪客剑心剧场版	2CD
浪客剑心追忆篇	4CD
浪客剑心未放映之秘藏	1CD
浪客剑心－逆刃刀	2CD
浪客剑心－明治剑客	1CD
罗德岛战记	6CD
新罗德岛战记	9CD
宫崎峻 MTV	1CD
攻克机动队剧	2CD
攻克机动队 M66	1CD
紺碧之舰队	2CD
少女革命 TV	13CD
少女革命剧	2CD
天空战记	3CD
北斗之拳	2CD
强殖装甲	6CD
口袋宠物小精灵 TV 版	15CD
宠物小精逆袭灵	2CD
宠物小精灵爆诞	2CD
皮卡丘的寒假	1CD
皮卡丘与皮卡丘	1CD
皮卡丘体育对抗赛	1CD
皮卡丘结晶塔	2CD
铁拳 1*2	2CD
工立宇宙军	2CD
银河英雄剧场版	2CD
银河英雄 TV	55CD
银英外传白银之谷	2CD
银英外传黄金之翼	1CD
银英英雄传说	2CD
银英外传螺迷宫	7CD
银英传千亿之星	6CD
银英外传反叛者	2CD
银英战国群雄 TV	18CD
魔法骑士特别版	2CD
魔法骑士 TV	7CD
97 拳王攻略	2CD
98 拳王攻略	1CD
99 拳王攻略	1CD
2000 拳王	1CD
吸血姬美夕剧	2CD
新吸血美夕 TV	12CD
镜梦	1CD
侍魂破天降魔之章	1CD
侍魂斩魔传	2CD
猫眼	4CD
宇宙骑士 TV	16CD
宇宙骑士 2	3CD
宇宙特警 1	3CD
真女神转生	2CD
幽灵公主	2CD
纯情房东俏房客	8CD
纯情房东俏房客特别版	1CD
去吧,稻中乒乓团	9CD
圣斗士真红少年	1CD
圣斗士最终战士	1CD
圣斗士黄金苹果	1CD
圣斗士海皇篇	5CD
圣斗士 TV	25CD
圣斗士－BTX	9CD
圣斗士北欧篇	9CD
圣斗士神与神激战	1CD
金田一 TV 版	13CD
金田一歌剧院	2CD
金田一少年杀戮钳碧岛	2CD
金田－－杀人嫌疑犯	1CD
金田一绝顶聪明推理	2CD
金田一人偶世界	5CD

名称	数量
金田一七赖美雪之杀人事件	1CD
金田一神秘马戏团	4CD
岁月童画	2CD
卡通 MTV 精选 1	1CD
卡通 MTV 精选 2	1CD
卡通 MTV 精选 3	1CD
卡通 MTV 精选 4	2CD
生化危机 2 攻略	1CD
生化危机 2 真人版	2CD
魔鬼天使战警	3CD
魔法少年	1CD
黄昏酒店	2CD
魔法少女诞生	2CD
学园侦探团	16CD
稻中卓球部	7CD
无限地带	5CD
愿望之翼	3CD
听到涛声	1CD
太空战士 8 代 CG	1CD
太空战士 9 代 G	1CD
太空战士八 MTV	1CD
青之六号	4CD
五星物语	1CD
樱花之花组	2CD
鬼神童子	1CD
精灵使/杀人课	1/2CD
彼男彼女的故事	13CD
世界末日	2CD
饿沙罗鬼	13CD
巴别二世	4CD
地狱侦探团(白色猎人)	9CD
白色十字架	2CD
AD 警察	6CD
记忆(大友克洋)	2CD
独裁者	2CD
十兵卫	5CD
真夜中之侦探	6CD
头文字 D	14CD
头文字 D 剧	2CD
头文字 D 电影版	2CD
倒凶十将传	3CD
火宵之月	2CD
电脑战记	3CD
封神演义	9CD
人鱼之伤	1CD
炎之记忆	2CD
午夜之眼	2CD
恶男杰特	9CD
黑方武侠	6CD
能量宝石	1CD
神秘世界	4CD
钢铁新世纪	4CD
女恶魔人	8CD
新吹波糖危机	7CD
飞龙战士	1CD
守护月天	11CD
守护月天 OVA	5CD
艾狄龙	7CD
史巴斯 1－2－3	2CD
高智能赛车	2CD
BATTLE MAMN	1CD
最游记(TV)	13CD
灵魂力量	9CD
超神姬	1CD
迷宫物语	1CD
课长王子	5CD
魔影萤光	2CD
妖精战士	9CD
地裂	1CD
库洛魔发使第一部	14CD
库洛魔法使第二部	12CD
库洛魔法使被封印的卡片	2CD
生化危机 3 恐龙危机 CG	1CD
生化危机真人版	2CD
宝魔猎人	3CD
秘警探险	4CD
花样男子	1CD
流星花园	18CD
老人与 Z	2CD
我是大哥大	6CD
网络战士	3CD
神秘机械女神	3CD
足球小将世青篇	5CD
足球小将小学篇	7CD
沙罗曼蛇	2CD
装甲骑兵(OVA)	3CD
装甲骑兵(TV)	18CD
剧之大地	3CD
恋爱世纪(剧)	2CD
闪电霹雳车	4CD

名称	数量
通灵公主	6CD
恐怖宠物店	4CD
勇者王	17CD
勇者王剧	2CD
武神传说	3CD
众神的黄昏	1CD
电脑刑事档案	3CD
神剑传	2CD
网中之鱼	1CD
龙骑士	4CD
亚里安	2CD
时空传抄	6CD
变色龙	3CD
乱马 1/2	2CD
乱马 1/2 热斗篇(第一部)	6CD
(第二部)	7CD
(第三部)	7CD
(第四部)	7CD
(第五部)	7CD
(第六部)	7CD
(第七部)	7CD
(第八部)	6CD
新乱马 OVA	3CD
天空艾斯加科尼	13CD
塞冷前线	1CD
车神传说	2CD
快刀乱麻	1CD
亚里沙	2CD
幽幻怪社	2CD
战国魔神	13CD
圣露米学院	2CD
天使禁猎区	3CD
消防的故事	1CD
钓鱼武状元	9CD
爆笑吸血鬼	3CD
奥美帝/刀魂	2/2CD
天域奇兵/A 计划	2/1CD
魔神 B－G－O	6CD
星际争霸战	6CD
松本零士	6CD
女神候补生	6CD
钢铁天使	9CD
钢铁天使(剧)	1CD
安琪莉可	1CD
伊甸少年	5CD
杰克侦探	1CD
魔法使/猷士录	3/1CD
钢铁神兵	7CD
飞天红猪侠	2CD
神风怪盗	4CD
鲁邦暗杀指念	2CD
黄金宝贝	3CD
黄龙之耳	1CD
兽战士	9CD
特搜机动队	3CD
冒险少女拉汀亚	2CD
CS 美神剧	1CD
CS 美神 TV 版	15CD
真三一万能侠	7CD
魔术师奥梵第一部	9CD
魔术师第二部	12CD
力古师托宇宙战记	6CD
VISTOR(访问者)	3CD
EAT MAN(食人、铁男)	6CD
海贼王	9CD
海贼王(电影版)	1CD
魔装机神	12CD
宇宙海贼－莱茵皇金	3CD
光明战士－阿基拉	2CD
重战机	2CD
重战机 TV 版	18CD
街霸(TV)	14CD
街霸 2 剧	2CD
街霸 OVA	4CD
棒球英豪－大学物语	2CD
最后冠军	3CD
棒球英豪 TV	50CD
安达充 H2 外传	21CD
风之速(安达充)	2CD
福星小子圣水奇缘	2CD
福星小子爱星之恋	2CD
福星小子情侣乐天	2CD
福星小子求你说声我爱你	2CD
福星小子鬼姬传说	2CD
绝爱 OVA 版	3CD
东京巴比伦	1CD
走向心灵	7CD
快乐蒸气探团	1CD
银河少女警察	6CD
铃声 LAIN	5CD

名称	数量
新世纪龙之牙登场	1CD
地狱先生 神眉	1CD
地狱先生恐怖新学期	1CD
地狱先生(TV)	16CD
柯南－两大杀人事件	2CD
柯南－引爆摩天楼	2CD
柯南－黑暗组织女子	2CD
柯南－14 番目	2CD
柯南(TV)	14CD
柯南－世纪末魔术师	2CD
青山尚昌短篇集	1CD
柯南－意味深长的音乐盒	2CD
柯南 8 代	11CD
柯南毛利小五郎	2CD
柯南第十位乘客	2CD
柯南超级杀人计划	2CD
柯南－阿兰的初步推理	CD
柯南－黑天使的翅膀	2CD
柯南－本万刑事之恋爱物语	2CD
柯南－瞳孔中的暗杀者	2CD
柯南－卡拉 OK 厅杀人事件	1CD
柯南－流浪画家杀人事件	1CD
柯南－江户川柯南诱拐事件	1CD
柯南－奇怪的寻人事件	1CD
柯南－太顺利的推理	1CD
柯南－爱犬约翰杀人事件	1CD
柯南－－真假人质绑架案	1CD
柯南－对怪盗基德(工藤一新)	2CD
星界之纹章	7CD
星界之纹章(特别版)	2CD
星界之战旗	5CD
星界之断章	1CD
琥珀之追击(剧)	1CD
风之名仗	2CD
勇者斗恶龙	10CD
破邪大星	3CD
南海奇皇	5CD
麻木之部屋	2CD
机动战舰	9CD
机动战舰(剧)	2CD
心跳回忆(动画版)	2CD
心跳回忆(真人版)	2CD
火魅子传	6CD
GTO 动画版	22CD
GTO2000 特别版	2CD
剑风传奇(烙印战士)	13CD
水晶国传说	2CD
水晶国传说 OVA	3CD
学校幽灵	6CD
烈火之炎	14CD
青涩宝贝	12CD
枪神/影技	13/9CD
伤追人/八云立	5/2CD
梦幻骑士龙之宝玉	5CD
魔法阵都市(TV)	9CD
光之帆	2CD
课本没教的事	2CD
恶魔战士	4CD
飞越颠峰	3CD
眼镜蛇(哥布拉)	2CD
哥布拉 TV	11CD
七都市物语	1CD
逮捕令 TV	4CD
逮捕令剧	2CD
阳光普照	1CD
兽兵卫	2CD
六神魔合体	2CD
传说巨神	4CD
银河星传说	2CD
雷朋三世爱情篇	2CD
雷朋三世辞书库	2CD
雷朋三世危机一发	2CD
翼天使之声	6CD
超兽传说	2CD
高立的世界	13CD
高立的世界 2	12CD
黄金战士	6CD
D4 公主	4CD
秘境探险	2CD
机械女神	9CD
机械女神剧	2CD
无休战将	6CD
高校职光战士	1CD
雷电 X	1CD
圣兽机	1CD
北长	1CD
苍之流星	3CD
创世纪战士	3CD
幻魔大战	2CD
杀人机器	1CD

名称	数量
时空之旅	2CD
救命樽	1CD
极黑之翼	1CD
反黑风暴	2CD
伴龙少女	2CD
美幸不可思议之国	1CD
乐胜	1CD
金星战记	2CD
咒语鬼精灵	1CD
柔之道番外篇	1CD
柔之道奥篇	2CD
雌威队	2CD
八云立外传	2CD
虚界之魔兽	5CD
午限风情	9CD
EX DW 杀手	3CD
漫游记	5CD
亚历山大战记	7CD
银装骑攻队	5CD
天使宝贝蛋	9CD
超入学园	2CD
冷面魅影	5CD
依然	2CD
人形草纸	6CD
东邪西毒	4CD
天国女神	1CD
小女孩的玩具	16CD
铠传	1CD
新世纪 GPX TV	13CD
新世纪 GPX－ZERO	4CD
新世纪 GPX－SAGA	4CD
高智能方程式最终挑战者	1CD
太空漫游者	1CD
乱战突破	2CD
快感指令	15CD
游戏王	13CD
乐感	1CD
变形金刚第一部	4CD
变形金刚第二部	4CD
间之楔	2CD
漫画英雄	2CD
美少女刑事	2CD
犬夜叉	7CD
卡片召唤师	5CD
铁拳浪子	4CD
铁拳浪子 TV	8CD
中华一番	11CD
掌上妖女	5CD
人狼	2CD
月影兰	7CD
上界之子(婆沙罗)	7CD
令人战抖的格林童话	1CD
机巧奇传战记	2CD
无敌王	2CD
电童	3CD
学生妹	2CD
蜡笔小生	2CD
公园前派出所	2CD
秘密电影－舞蹈天后	1CD
数码宝贝	1CD
冥王计划	2CD
魔法提琴手	9CD
猎人 TV	19CD
人造人间	6CD
盯猫(太阳王传说)	2CD
想见到你	1CD
反斗小皇子	1CD
织田信长(真人版)	2CD
超入古加	17CD
伙头智多星	12CD
终极战区	1CD
求恋期	6CD
此时此地的我	5CD
机器猫	26CD
破坏魔定光	1CD
生死一刻	1CD
魔法天使	18CD
不文明泰山	11CD
泪眼煞星	4CD
勇斗七金刚	2CD
杀入爱仇	3CD
超光速	3CD
我爱泡影	8CD
无敌神拳	1CD
京都小子	1CD

GB 世界(主机,配件,卡带)

GB 世界(主机,配件,卡带)	价格
薄 GB 机	270
彩色 GB 机	460
GB 对打线薄对薄	10
GB 万用对打线	15
GB 彩机镜面	8
GB 薄机镜面	8
GB 薄机专用充电器	25
GB 2 合一放大镜	15
GB 原装包(多种)	不等
GB 耳机	8
GB 高亮度小灯	15
GB 稳压电源	10
GB 笔式充电器	35
GB 彩机专用充电器	25
GB 皮卡兵多色包	13
GB 彩机外壳	33
卡带(免邮费)	
单卡(彩)免邮费	
口袋银中文	40
口袋金中文	40
勇者斗恶龙中	45
牧场 1 中文	49
大富翁中文	40
心跳体育版	50
统刚战记	50
坏玛莉 2	45
玩具大兵	45
实况 2000	50
古墓丽影	95
大贝兽 2 代	52
玛莉奥 3	35
街霸 4	60
西部枪战	35
大金刚	35
数码暴龙	45
游戏王 1 中文	50
萨尔达中文	45
牧场 2 中文	48
七龙珠中文	50
合金装备	47
钢铁与友情	40
太空坦克	45
真人快打	32
FIFA2000	43
百变小樱	55
机器人完结篇	50
保龄球	40
街霸	45
蓝精灵	38
樱花大战	98
超级弹珠人	50
游戏王 2 中文	83
罗德岛战记	33
三国志 2 中文	36
炼金术士	48
海陆空大战 2	35
魔法骑士	36
1942	42
振动大金刚	63
99 足球	37
陀螺大战 2	55
勇者 1+2	52
格斗 2000	48
X－MAN	45
魔界村	45
牧场物语	60
孤岛冒险二代	40
单卡(黑白)免邮费	
97 格斗	35
街霸 2	22
幽幽白书 4	22
胜利足球	23
口袋青中文	33
太空 4 中文	26
三国志中文	25
光之继承者	33
大金刚 3	24
异形 3	18
阿拉丁	21
索尼克 6	25
饿狼 3	22
幽幽白书 1	22
口袋红中文	33
大贝兽	25
吞食天地中文	25
超魔英雄传	25
名侦柯南 1	21
洛可人 8	25
西游记	18
狮子王	21
斩红郎	31
幽幽白书 2	22
钓鱼	25
口袋绿中文	33
公主钟声	33
侏罗纪 3 中文	45
牧场物语	26
名侦柯南 2	22
洛克人 5	24
战场之狼	18
风中奇缘	18
侍魂	26
幽幽白书 3	22
蓝球飞人 2	22
口袋黄中文	34
王国物语	34
第二次机器人中文	34
海陆空大战	24
魂斗罗 6	16
玛莉 3	26
吸血伯爵	18
玩具总动员	19
口袋水晶	53
最终幻想	50
NBA2001	43
哈罗门	70
新洛克人 X	20
新世纪福音战士	47
雷弩机神(中文)	65
格兰蒂亚	40
英雄无敌 4	57
携带电兽	62
真女神转生(红之书)	50
真女神转生(黑之书)	50
勇者斗恶龙 3	90
GBA 掌上游戏机最新卡带	
玛莉	290
洛克人	430
超音鼠	390
GT 赛车	380
恶魔城	530
玛里奥赛车	380
F－1 赛车	380
游戏王	380
拿破伦	380
GT－A 赛车	380
足球	380
寂静岭	380
魔兽守护神	380
勇者斗恶龙 3	90

GBA 掌上游戏机最新卡带

名称	价格	名称	价格
玛莉	400	爆热	430
洛克人	430	F－1 赛车	430
超级玛莉	500	游戏王	530
超音鼠	430	拿破仑	430
GT 赛车	400	桃太郎	430
M－G	470	GT－A	460
赛马	500	足球	560
大冒险	400	航空管制员	460
玛里奥	430	寂静岭	530
玛里奥赛车	430	魔兽守护者	530
恶魔城	530		

香港精品手办(邮费18元/只,图片可上网浏览)

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
大苏瑶(我的爱神 高 35CM 宽 22CM)	120	格斗女孩(生与死 高 21CM 宽 14CM)	38	大贝露(我的爱神 高 28CM 宽 24CM)	120	拿剑女孩(生与死高 21CM)	38
狼孩(幽灵公主 高 20CM 宽 26CM)	105	新火地草京(拳皇 高 25CM)	85	羊男(幽灵公主 高 20CM 宽 12CM)	105	新火地八神(拳皇 高 24CM)	85
彩色有翅凌波丽(福音 高 29CM 宽 70CM)	145	木板八神(拳皇 高 25CM 宽 23CM)	85	大凌波丽(福音 高 38CM 宽 12CM)	125	粉丝露(拳皇 高 24CM)	69
站凌波丽(福音 高 25CM)	68	利安娜(拳皇 高 25CM)	69	浴中凌波丽(福音 高 26CM 宽 10CM)	98	新不知火舞(拳皇 高 24CM)	68
初号机(福音 高 12CM)	45	全身劳拉(古墓丽影 高 27CM 宽 16CM)	69	零号机(福音 高 12CM)	45	大劳拉(古墓丽影 高 25CM)	98
二号机(福音 高 12CM)	45	剑心(浪客 高 19CM)	69	葛城(福音 高 24CM)	68	藤崎诗织(心跳回忆 高 25CM)	68
大物流(福音 高 28CM)	125	原爱(心跳回忆 高 24CM 宽 8CM)	69	太九男主人公(高 17CM 宽 11CM)	60		

游戏文化(免邮费)

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
太八项链	15	太八单表	60	樱花烟盒	45	太八钱夹	28	太八腰表	60	太九烟盒	45
放浪项链	15	太八烟盒	45	太八戒子	12	太八情侣表	120	太八火机	28	卡通匙扣(50 品种)	8

全采页港版游戏攻略书大集合(免邮费)

名称	价格
PS 鬼神降临攻略(32 开 88 页全彩)	28
PS 机器人大战 α 外传(32 开 96 页全彩)	24
PS 太空战士 9 攻略(32 开 244 页全彩)	29
PS 太空战士 9 攻略(32 开 144 页全彩)	25
PS 太空战士 8 攻略(32 开 248 页全彩)	31
PS 太空战士 8 攻略(32 开 96 页全彩)	26
PS 实况足球 5 攻略(32 开 98 页全彩)	23
PS 实况足球 5 教材(32 开 180 页黑白)	18
PS 实况足球 4 攻略(32 开 144 页黑白)	15
PS 神来全攻略(32 开 128 页全彩)	29
PS 勇都斗恶龙 7 攻略(32 开 175 页全彩)	24
PS 恐龙危机 2 攻略(32 开 128 页全彩)	22
PS 高达 G 世纪 F 攻略(32 开 253 页全彩)	29
DC 生化－维罗尼卡攻略(32 开 129 页全彩)	29
DC 莎木攻略(32 开 50 页全彩)	17
DC SNK 对 CAPCOM(32 开 162 页全彩)	28
DC 樱花大战 3 攻略(32 开 96 页全彩)	29
DC 百剑传说攻略(32 开 96 页全彩)	28
PS 女神异闻录 2 罚攻略(32 开 98 页全彩)	25
PS 女神异闻录 2 罪攻略(32 开 253 页全彩)	29
PS 心跳回忆 2 流程人物攻略(32 开 287 页全彩)	32
PS 机器人大战 a 全流程攻略＋地图(32 开 240 页全彩)	29
PS 龙战士 4 攻略(32 开 165 页全彩)	26
PS 99 拳王格斗技＋连续技攻略(32 开 162 页全彩)	24
拳王 2000 攻略(32 开 120 页全彩)	29
PS 燃烧战车完全版攻略(32 开 207 页全彩)	32
PS 牧场物语 2 攻略(32 开 96 页全彩)	23
PS 游戏王珍藏大图鉴(32 开 137 页全彩)	25
PS 游戏王攻略(32 开 210 页全彩)	25
PS 世纪末吸血鬼攻略(32 开 119 页全彩)	22
PS 北欧战神攻略(32 开 168 页全彩)	27
PS 龙骑士传说攻略(32 开 242 页全彩)	33
PS 生化危机 3 攻略(32 开 156 页全彩)	23
PS 修道院之迷攻略(32 开 159 页全彩)	24
PS 午夜列车攻略(32 开 98 页全彩)	22
PS 寄生前夜 2 攻略(32 开 95 页全彩)	21
PS 基连野望攻略(32 开 96 页全彩)	23
PS 大航海 4 攻略(32 开 142 页全彩)	25
PS 阿兰多拉 2 攻略(32 开 145 页全彩)	24
PS 放浪冒险谭攻略(32 开 112 页全彩)	23
PS 盗墓者 4 攻略(32 开 112 页全彩)	19
PS 盗墓者 5 攻略	
PS 新版金手指(32 开 140 页黑白)	18
PS 金手指大全 2000(32 开 127 页全彩)	22
PS 金手指大全 2001(32 开 176 页黑白)	28
DC 金手指大全(16 开 96 页全彩)	30
PS 007 之黑日危机(32 开 96 页全彩)	25
PS 新世纪金手指大全(16 开 120 页全彩)	28
PS 古墓丽影 5 代(32 开 112 页全彩)	22
PS 永恒传说(32 开 358 页全彩)	30
PS 射雕英雄传(32 开 128 页全彩)	19
PS 封神演义之仙界大战(32 开 88 页全彩)	22
PS 圣战士传说(32 开 96 页全彩)	18
PS 三国志 7(32 开 207 页全彩)	29
过期游戏志(88、47、49、45、74、35、25、83、50)	10
GB 口袋怪物金,银大百科攻略(32 开 305 页全彩)	35
GB 口袋怪物金,银小说攻略(32 开 432 页全彩)	45
GB 三国志 2 攻略(32 开 160 页全彩)	22
GB 心跳回忆攻略(32 开 112 页全彩)	22
GB 新 5 合(口袋金＋银＋游戏王＋牧场 2＋燃烧战车 2)攻略(32 开 229 页全彩)	35
GB9 合一(炸弹＋贝兽＋勇者斗恶龙＋大盗伍佑卫门黑船党 2＋天狗党的逆龙＋可爱机器冒险＋炸弹超人＋纯爱手机等)攻略(32 开 352 页全彩)	29
GB 口袋金,银完全攻略(32 开 87 页全彩)	18
GB 口袋金,银超完全攻略(32 开 296 页全彩)	31
GB 牧场物语 2 攻略(32 开 100 页全彩)	22
GB 燃烧战车攻略(32 开 97 页全彩)	22
GB 游戏王攻回答(32 开 111 页全彩)	25
GB 勇者斗恶龙 1＋2 攻略(32 开 100 页全彩)	23
GB 牧场物语 3(32 开 96 页全彩)	23
GB 口袋水晶攻略(32 开 92 页全彩)	25
GB 撒尔达传说(32 开 112 页全彩)	27

随身听大世界(货物贵重,邮购全部特快,邮费 50 元/台)批价另议

MD 类(原装标准配置)

品种	价格
SONY MZ－R900	2100
SONY MZ－R90	1700
SONY MZ－R91	1900
SONY MZ－R70	1500
松下 MR－200	1650
松下 MJ－77(单)	1260
松下 MJ－33(单)	1050
松下 MW－2(单)	1200
夏普 MT77	1950
夏普 MT66	1800
夏普 ST77	1800
夏普 SR70H	1390

CD 类(原装标准配置)

品种	价格
SONY EJ915	1430
SONY EJ815	1105
SONY EJ925	1370
SONY EJ715	925
SONY EJ615	735
SONY E888	1185
SONY E999	1415
松下 CT540	850
松下 CT780	950
松下 CT430	810
松下 S222	480

配件类(所有配件全原装,免邮费)

品种	价格
SONY 耳机 EJ700	1280
SONY 耳机 E727	110
SONY 耳机 838SP	205
SONY 耳机 888SP	460
MD 碟	20
口香糖充电电池	130
光纤线	90

中国火星电玩

日本游戏机及配件卡通 VCD、CD 大集合　寻求各地经销商　批发热线:(028)3360988

欢迎浏览中国火星游戏网 WWW.marsgame.com(新闻、邮购、时时更新)　电子邮件:marsgame@263.net

本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意。邮购价:VCD4 元/张,音乐 CD8 元/张。邮费 15 元(无论多少)

邮购地址:成都市建设路邮局 5A－199 信箱　肖忠发(收)　邮编:610051　门市部地址:成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D6－D5

门市部电话:028－5230945　邮购查询热线:028－3360988　广州批发热线:013908178022(仅限批发)

土星节目大集合 4 元/张,邮费 15 元(不论多少)邮购注明游戏编号

1 超级机器人格斗
3 拳皇 96
5 沙罗曼蛇三合一
7 水浒演武
9 蓝球飞人
11 梦幻模拟战四
13 沙丘三(命令与征服)
15 银河之星
17 音速刺猬 SONIC
19 花小路大作战
21 魔剑美神
23 大航海时代 2
25 天外魔镜－第四默示录(2CD)
27 侍魂 3－斩红郎无双剑
29 黑暗神鹰
31 铁甲飞龙 2
33 空牙外传
35 空牙 2001
37 恶神传(DX 格斗
39 侍魂 3－斩红郎无双剑
41 虎胆龙威(快到刑事)
43 新忍传
45 十三侦探
47 龙的五千年
49 新海底军舰
51 苍穹红莲队
55 97 世界杯足球
57 太阁立志传 2
59 樱大战(2CD)
61 魔术草蜢
63 玩具龙
65 春风战队(3CD)
67 花组对战
69 精灵王纪传
71 女子高校
73 海底大战争
75 重装机兵 2
79 格斗毒蛇
81 FIFA97 足球
83 世加拉力赛(加强)
85 X－MEN 对街霸(需加速卡)
87 罗娟斗
89 紫焱龙
91 吸血寺一族 3(需加速卡)
93 美少女台球
95 超时空要塞(2CD)
97 美少女战士
99 武士道烈传
101 斗士历史(需加速卡)
103 大战略
105 VR 战士 2
107 彩京 4－战国风云
109 越南战役(需加速卡)
111 雷鸟战机
113 TT 摩托
115 三国志英杰传(中文版)
117 六人赛车
119 三国志孔明传
121 战区 51(对应光枪)
123 首领峰
125 三国志五代(中文版)
127 妖雷天下(对应光枪)
129 魂斗罗
131 神风拳
133 VR 特警 2(对应光枪)
135 VR 战士对格斗毒蛇
137 炸弹超人
139 古墓丽影
141 摩托车大赛
143 洛克人 X4
145 心跳回忆 2－虹色青春
147 滑雪
149 悠外幻想曲
151 东京番外地(2CD)
153 吞食天地 2
155 湾岸赛车
157 3D 激光艇
159 恶魔战士 2
161 VR 特警 1 代(对应光枪)
163 生化危机 1 代
165 EO－异灵(4CD)
167 黑暗救世主
169 大战略 2－钢铁之雄风
171 大地女神幻想曲
173 洛克人 8 代
175 亚鲁巴外传
177 少年街霸 2
179 1945
181 守护英雄
183 逆鳞弹
185 音速战机
187 龙珠 Z
189 电脑战机
191 漫画英雄
193 饿狼传说 4(需加速卡)
195 黑之断章
197 神秘岛(中文版)
199 皇家骑士团 2
201 梦游美国 2
203 是 CTR 真实赛车
205 热血亲子
207 法国世界杯足球
209 真人快打全集
211 DX 人生 2
213 冲破火网 2
215 龙之力量
217 魔兽争霸
219 腾崎诗织
221 超级炸弹人
223 街霸方块
225 普利鲁拉
227 菊花大战
229 武装雄师
231 泡泡龙 3
233 围棋
235 97NBA
237 三国志 4
239 病毒(3CD)
241 影子战士
243 3D 大作战
245 EYE(2CD)
247 街霸合集(2CD)
249 Q 版对战
251 怒一首领峰
253 机动战士 Z
255 超级机器人大战 F
257 侍魂 4－天草降临
259 小双侠
261 月下摇篮曲(3CD)
263 侏罗纪公园 2－失落的世界
265 生与死
267 斗神传 URA
269 桃太郎道中记
271 格兰蒂亚体验版
273 自制飞机 2
275 火线阻击
277 维新之岚
279 模拟 F1 赛车
281 月花雾幻谭(2CD)
283 梦精灵
285 飞鸟 120
287 少年军团
289 激斗大军团
291 虎胆龙威三部内
293 御意见无用
295 空中之虎
297 骨头先生(2CD)
299 四驱小子
301 最高力量(对应光枪)
303 98 世界杯足球(SEGA 公司)
305 银河英雄传说(加强版)
307 滑雪 2
309 卒业 S
311 雷雅战机 2
313 模拟城市 2000
315 蝙蝠侠
317 导化师杀人事件
319 苍空之翼(2CD)
321 游戏天国
323 世加拉力赛 2
325 98NBA
327 轮舞曲(2CD)
329 魔神转生 2(2CD)
331 依苏全集
333 98 地通那赛车
335 育成足球 2
337 三合一
339 银河之星－魔法学园
341 美苏坦克大战
343 零式装甲
345 文明 2
347 交通大亨
349 立全排球
351 全日本摔角大赛
353 胜利赛马
355 超音鼠 R
357 剑上的微笑
359 鳄鱼仔历险记
361 无法拒绝的爱
363 动物乐园
365 七风岛物语(2CD)
367 失落的古代文明
369 泡泡龙 4
371 棉花小魔女 2
373 银河公主传说 3
375 英雄少年
377 立体炸弹人 2
379 公主之皇冠
381 光明力量 3
383 天界战棋
385 人神大战
387 忍者万丸
389 格兰地亚传说(2CD)
391 究极虎 2
393 神秘医院
395 山卡赛车 2
397 饿狼传说特别片
399 恶魔全书 2
401 FIFA98 足球
403 水浒－天导 108 星
405 邪神降临
407 金田少年之事件
409 飞龙 RPG(4CD)
411 仙窟活龙大战(2CD)
413 劈邪除妖(2CD)
415 街(2CD)
417 神魔争霸
419 仙境传说
421 毛利元就－三箭之誓
423 心跳的回忆
425 世界英雄
427 攻击苏联
429 蝙蝠鼠
431 房产战争
433 冬季奥运会
435 救火奇兵
437 梦幻模拟战 1＋2
439 恶魔召唤师－灵魂相信
441 实况足球－炎之射手(KONAMI)
443 时空游侠
445 白发魔女(2CD)
447 EVE(4CD)
449 太郎丸
451 安室奈美惠
453 格兰成治赛车
455 模拟便利店 2
457 毁灭行动
459 97 拳皇(需加速卡)
461 死亡之屋(对应光枪)
463 心跳的回忆 2(2CD)
465 卡通赛车 3
467 梦幻之星
469 樱花大战 2(3CD)
471 龙之力量 2
473 高达之野望
475 恶魔战士 3
477 机器人大战 F 完结篇
479 武装雄师 2
481 卒业旅行
483 秘密战队
485 光明力量－狙之神子
487 凉子风辉朝
489 超级蚂蚁
491 加美加飞机
493 育成棒球
495 魔幻侠影
497 银河警察 2(3CD)
499 巴洛克(异域)
501 GT24 赛车
503 少女革命(2CD)
505 格兰地亚博物馆
507 火热火热七(需加速卡)
509 游戏青春
511 魔法学园
513 98 法国世界杯
515 梦幻模拟战五
517 跳跳乐
519 火爆钓鱼
521 美少女梦工场
523 恶魔城
525 信长野望天翔记
527 足球扮演
529 黑暗追踪者
531 炸弹乐
533 战机射击
535 口袋战士
537 彩京五代－太阳表决
539 深海惊魂(2CD)
541 银河之星
543 击落王时代
545 魔剑美神
547 幻想水浒
549 光明力量 3
550 冰碧邪神宫
551 机动战舰 2CD
553 魔界村
555 飞翔篇
557 电车 GO!
559 樱通信
561 棉花小魔女
563 欢迎你到来
565 高达之野望
567 CAPCOM 公司游戏合集 3
569 米老鼠和唐老鸭
571 1945 二代
573 漫画英雄对街霸
575 真剑游戏
577 水濑大冒险
579 伊苏合集
581 新世纪麻将
583 CAPCOM 合集 4－孤高英雄
587 七星斗神
589 花枝育成
591 摇之动
593 美少女制服
595 王子复仇记
597 悠久幻想曲
599 琉璃色之雪
601 快乐麻将
603 圣诞节
605 时之道标
607 樱大战－帝击俱乐部(2CD)
611 机侠奇侠传(中文)
613 龙与地下城(需 4M 加速卡)
619 正义之纹章 2
621 少年街霸 3 代(需 4M 加速卡)
623 与你同行
625 坦克风暴
627 电车 GO
629 兵蜂
631 主题公园
633 花组方块
635 昆虫行动
637 西部枪战
639 最强兵团
641 猎人 2
643 异形
645 龙少女
647 VR 赛车
649 WF 真人摔角
651 真女神转生(2CD)
653 炼金术士
655 机械战士 2
657 血工厂
659 Q 版 VR 战士
661 真武斗传
663 王国浪漫传说
665 英雄传说
667 饿狼传说 3
671 鬼太郎
673 卡普空 2
675 警察捉小偷
677 卡普空 5
679 变形战机
681 钓鱼王
683 极品飞车
685 风云再起
687 宇宙巡航
689 麻将 R
691 97 首都高
693 旅鼠大冒险
695 饿狼 5
697 战国传说
699 青涩宝贝
701 四国战机
705 十项全能
707 时之道标
709 高达 C 世纪
711 双打坦克
723 机车 3
727 辟邪除妖(2CD)
729 结婚
731 洛克人 3
733 万兽之王
735 音乐跳豆
737 暴力摩托
739 升龙三国演义
741 魔道物语
743 绿野仙踪
745 山脊赛车 2
747 神奇传说
749 爆 RPG
751 基连之野望
753 救火英雄
755 七富小子
757 紫炎龙
759 哥斯拉
761 探侦物语(2CD)
763 高达 1
765 钢铁女友(2CD)
767 钢铁灵域
769 疾风魔法大作战
771 维京人
773 M 君传说
775 三剑客
779 AT 将棋
781 首映日(2CD)
783 反射
785 星之物语格斗
789 SD 高达
791 青海来的少女
793 宅娘哥治
797 卡片传说
799 大头仔
801 破亡之年
803 破坏城市
805 晖水晶
807 电梯大盗
809 魔法草猛
811 真说梦见馆
813 VC 女子格斗
815 Z 高达前篇
817 Z 高达后篇
819 少年街霸 1
823 速攻生徒会
825 战斧
827 格斗家 5
829 七小侠
833 VIRTNAL 麻雀 2
835 PUL IRULAJ
837 麻雀 R
839 LTVE97
847 方块嘈喱
849 加尼加
851 雷鸟 V
853 火凤凰
855 百物语(2CD)
857 梦幻模拟战 3
859 金属战机
861 桌球 3

PS2 游戏节目(优质金碟 12 元/片,邮费 15 元,不论多少)

1. 实况足球 5
2. 银星战机
3. x 档案
4. 高达格斗
5. 实况野球
6. 机器人战斗
7. 实况足球 2000
8. 狂徒货柜车
9. 合金装备(测)
10. 湾岸赛车
11. 剑豪
12. 麻神
13. 田径 2000
14. 实况足球
15. 铁拳 TT
16. 空中冲浪
17. 建设金刚
18. 摩托 GP
19. 沙罗曼蛇 3＋4
20. 明星摔角
21. FIFA 足球
22. GT2000
23. S－TYPE 赛车
24. 急速之翼
25. 打鼓机
26. 装甲核心 2
27. 钢铁雄狮
28. 麻将大会 3
29. 撞球
30. 摄影棚
31. 刃牙一八千最强
32. 三国志 7
33. 高尔夫
34. 麻将来吧 2
35. 黑云
36. 红铃
37. 弹珠台
38. 电子琴
39. 和
40. IQ 方块
41. 魔术师奥芬
42. 狂野四驱车
43. 安棋莉可
44. 我与魔王
45. 真人六键跳舞机
46. 狙击手
47. 虚幻
48. 生与死 2
49. 爆裂时空
50. 山脊赛车 5
51. 街霸 EX3
52. 奥尼
53. NASCAR 赛车 2001
54. 音速赛机 2
55. 麻将家族 2
56. 星球大战
57. 实况赛马
58. 真三国无双
59. 唐老鸭
60. 女王密令
61. 最终任务
62. 王国物语
63. 钓鱼 EX
64. 机甲兵团
65. GT3
66. 棒球
67. 雷神之锤
68. 打打打
69. 过山车大赛
70. 魔戒
71. 英雄无敌
72. 星球大战赛车
73. 红色风暴
74. 温泉乒乓
75. 风之古罗亚 2
76. 拳击 2001
77. 实况 J 联盟 3

游戏配件

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
PS 游戏配件			PS 原装光头	360	20	北通 PS1M 记忆卡	25	5
PS 原装振动手	88	5	PS 金手子卡	25	10	北通 PS2M 透明卡	32	5
PS 原装手柄	48	5	PS 专用电源	10	10	北通 PS4M 透明卡	55	5
PS 组装手柄	8	5	PS 手柄长线	12	10	DC 游戏配件		
PS 对战线	8	5	北通 PS 双振手柄	80	10	DC 格斗手柄	45	10
PS AV 线	8	5	北通 PS 野牛振手	65	10	DC 原装光枪	280	10
PS S 端子线	10	5	北通 PS 遥控手柄	65	10	DC 原装手柄	120	10
PS RGB 线	10	5	北通 PS 月牙手柄	25	5	DC 原装震动手柄	270	15
PS PDA	285	5	北通 PS 铁手振动	99	10	DC 原装记忆卡	140	10
PS 四分插	80	10	北通 PS 精灵小摇	58	10	DC 原装透明记忆卡	140	10

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
DC 原装振动器	130	10	DCVGA 盒	85	10	GB(彩)	460	5
DC 组装手柄	45	10	主机系列产品			SNK 掌机	520	10
DC 组装 2M 记忆卡	50	5	PS(9002)	1150	50	土星配件		
DC 组装 4M 记忆卡	60	5	PS(迷你机)	980	50	SS 手柄	20	5
DC 组装震动器	35	5	DC(欧版)	780	50	SS 制转	35	5
DC 制转	45	5	DC(日版)	880	50	SS8M 记忆卡	90	5
DC 摇杆	110	10	DC(美版)	980	50	SS4M 加速卡	90	5
DC 组装光枪	85	10	PS2	3600	50	SS AV 线	25	5
DC 组装 4M 记忆卡(可接电脑)	115	5	GBA	790	20	SSJVC 光头	98	20
DC 金手指卡＋2M 记忆	75	5	GB(薄)	255	5			

二手专柜

八成新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏. 型号 3000,1001,5503,7000)560 元　九成新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏. 型号 5501,7502,7501,7500)610 元

八成新 SS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋10 款游戏)420 元　八成新超任(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏. 型号 32M 博士机头)320 元　二手主机邮费 50 元/台

"所有二手机精心检测,绝无故障机邮出"　"回收二手各种游戏机,旧机贴换新机种"

日本卡通电玩音乐 CD 大集合(注:8 元/张邮费 15 元(无论多少) 1 个编号是一张,如 GGG－006－008 表示为 3CD 一套 邮购注明编号)

黄金动画系列:
GGC－001 超时空要塞 7－实况演唱会
GGC－003 攻壳机动队
GGC－005 日本卡通主题歌集
GGC－012 新世纪福音战士特别纪念版
GGC－014 魔法骑士歌唱精选集
GGC－016 机动战舰原声集
GGC－020 天空战记原声带 VOL.3
GGC－022 97 卡通主题歌精选集 VOL.1
GGC－024 金田一少年之事件簿原声集
GGC－026 闪电霹雳车 SAGA 原声合辑 4
GGC－028 新世纪福音战士剧场版 DEATH 篇
GGC－030 97 卡通主题歌精选 2
GGC－032 新天地无用音乐篇 VOL.1
GGC－034 神剑闯江湖原声合集
GGC－036 魔法公主电影原声集
GGC－038 97 卡通主题歌精选
GGC－040 电影少女－印象集
GGC－044 新天地无用－音乐篇 2
GGC－046 梦幻游戏第二部 VOL.1
GGC－048 新世纪 EVA－RERAIN
GGC－050 闪电霹雳车 SAGA/精选集
GGC－052－053 新世纪 EVA－交响乐
GGC－055 超时空要塞 7 98 单曲精选
GGC－057 机械女神主题歌集
GGC－062 下级生/MELODY
GGC－064 神剑闯江湖/主题歌大集合
GGC－066 98 日本卡通票选排行榜 VOL.1
GGC－073 天空战记
GGC－075 万能文化猫娘 TV 版歌唱集 1
GGC－077 幽游白书歌唱大集合
GGC－079 宫崎峻作品精华集 VOL.2
GGC－081 新机动战记/OVA 主题歌集
GGC－083 神剑闯江湖维新志士镇魂歌
GGC－085 宫崎峻作品精华集 VOL.3
GGC－087 MAZE 爆热时空剧场
GGC－089 98 年票选排行榜 VOL.2
GGC－094 魔法阵都市 TV 版主题歌集
GGC－096 魔法英雄传单曲精选集
GGC－098 梦幻游戏/OVL 歌唱精选集
GGC－142 2000 日本卡通票选排行榜 1
GGC－144 彼男彼女的故事
GGC－148 库洛魔法使主题曲 VOL.1
GGC－201 99 日本卡通单曲 VOL3
GGC－265 浪客剑心主题歌集
GGC－002 超时空要塞 7ACOUSTIC FIRE
GGC－006－008 银河英雄传第三期(3CD)
GGC－011 天空战记原声带 VOL.1
GGC－013 新古灵精怪(橙路)钢琴演奏集
GGC－015 逮捕令 TV 版原声
GGC－019 天空战记原声带 VOL.2
GGC－023 97 城市猎人主题歌集
GGC－025 闪电霹雳车 SAGA 原声合辑 3
GGC－029 梦幻游戏歌唱总动员
GGC－031 97 卡通主题歌精选集 VOL.3
GGC－035 神剑闯江湖未收录集
GGC－037 97 女神事务所－单曲精选
GGC－039 电影少女－原声集
GGC－043 新世纪 EVA 剧场版－真心对你
GGC－045 名侦探柯南－主题歌集
GGC－047 梦幻游戏第二部 VOL.2
GGC－051 魔法骑士 OVA 原声集
GGC－054 超时空要塞 7/OVA 原声集
GGC－056 超时空要塞 7/ENGLISH
GGC－058 神剑闯江湖原声合集 4
GGC－065 偶像防卫队/歌唱大集合
GGC－067/070 女神事务所卡拉 OK 大全集(2CD)
GGC－072 名侦探柯南主题歌集 2
GGC－074 魔法骑士/OVA VOL.1
GGC－076 万能文化猫娘 TV 版歌唱集 2
GGC－078 宫崎峻作品精华集 VOL.1
GGC－080 北斗神拳主题歌集
GGC－084 魔法少女歌唱大集合
GGC－088 梦幻游戏第二部音般体系 4
GGC－090 少女革命/绝对进化革命前夜
GGC－093 罗德岛战记 TV 版英雄骑士
GGC－095 魔法公主交响组曲
GGC－097 神剑闯江湖/歌唱集 VOL.2
GGC－099 女神事务所
GGC－105 樱大战－桜华绚烂光录音馆
GGC－112 美少女战士圣诞大集合
GGC－143 名侦探柯南单曲大集合
GGC－147 2000 日本卡通票选排行榜 2
GGC－180 圣斗士 BTX
GGC－225 GUNDAM SINGES HISTORY
GGC－267 浪客剑心追忆篇
GA－001 灌蓝高手 TV 版歌曲大全集
GA－003 女神事务所歌唱大全集
GA－005 福星小子剧场版大全集
GA－012 超时空要塞加强版原声带 2
GA－014 美少女战士精选集 1
GA－016 乱马 1/2 精选合集 VOL.1
GA－019 魔法骑士主题歌集
GA－021 闪电霹雳车歌唱精选集 1
GA－023 闪电霹雳车 TV 版主题歌集
GA－027 日本畅销卡通主题歌大全集 2
GA－028 天空战记主题歌精选集
GA－034 魔法骑士原声精选合集
GA－038 不思议游戏单曲精选集
GA－042 城市猎人特别版电影原声带
GA－044 攻壳机动队电影原声带
GA－046 圣斗士星矢精选合集
GA－048 罗德岛战记精选合集
GA－052 久石让作品精选合集
GA－056 圣斗士星矢 1996 歌唱精选集
GA－060 不可思议游戏－青龙逆袭篇
GA－062 新机动战记 VOL.1
GA－064 新世纪 EVA VOL.1
GA－066 天地无用剧场版 IN LOVE
GA－068 96 年日本卡通主题歌总集 1
GA－070 新机动战记 W VOL.4
GA－072 96 日本卡通主题歌总动员 2
GA－074 电视卡通主题歌精华总动员 3
GA－078 鬼神童子 ZENKI 歌唱精选集 2
GA－080 三国志－英雄的黎明原声合集
GA－082 96 年日本卡通主题歌总动员 4
GA－084 X 原声合集
GA－086 秀逗魔道士主题歌精选 1
GA－088 新古灵精怪(橙路)映像纪念集
GA－090 机动战士 MS08 小队
GA－092 闪电霹雳车 SAGA 原声合集 2
GA－097 幽游白书交响乐曲精选集 2
GA－099 新古灵精怪(橙路)主题歌集
GA－002 灌蓝高手 95 电影版
GA－004 福星小子 TV 版大全集
GA－006 相聚一刻 TV 版主题歌大全集
GA－010 相聚一刻剧场版大全集
GA－013 幽游白书歌唱精选集
GA－015 美少女战士精选集 2
GA－017 乱马 1/2 精选合集 VOL.2
GA－020 闪电霹雳车主题歌集
GA－022 闪电霹雳车歌唱精选集 2
GA－024 闪电霹雳车 TV 版 BGM 集
GA－029 古灵精怪(橙路)主题歌集
GA－035 逮捕令原声精选合集
GA－037 超时空加强版 FOR FANS ONLY
GA－039 城市猎人精选合集
GA－047 &银河英雄传说精选合集
GA－049 新吸血美姬精选合集
GA－059 灌篮高手主题歌插曲总动员
GA－061 美少女战士主题歌精选集
GA－063 新机动战记 VOL.2
GA－065 新世纪 EVA VOL.2
GA－067 超时空 TV 版主题歌插曲总集
GA－071 新世纪 EVA VOL.3
GA－079 闪电霹雳车 SAGA 原声合集
GA－081 三国志－长江的燃烧原声合集
GA－085 &96 主题歌票选排行榜
GA－087 秀逗魔道士主题歌精选 2
GA－089 美少女战士主题歌精华集
GA－093－094 闪电霹雳车主题歌选 2CD
GA－096 美少女战士圣诞节
GA－098 神剑闯江湖原声合集 2

电玩天地系列:
A&C－001 樱花大战
A&G－004－005 纯爱手札电玩精选 2
A&G－007－010 太空战士 7 代(4 片套装)
A&C－012 纯爱手札－藤崎诗织
A&G－014－015 樱大战蒸气蓄音馆
A&G－017 纯爱手札 MIDI 音乐集 2
A&G－020－021 97 格斗天王
A&G－023 超级机器人大战
A&G－025 超级机器人大战 F 原声集
A&G－032 青涩之恋夏季实况演唱会
A&C－035 攻壳机动队 PS 版原声集
A&C－037 樱花大战 2 歌谣全集
A&C－040 双界仪原声集
A&G－042－043 樱花大战蒸气蓄音馆
A&G－047 格斗王合集
A&G－054 樱花大战－花联乙女
A&G－133 心跳回忆 2
A&G－002 侍魂 4 天草降临
A&G－006 纯爱手札歌曲精华篇 3
A&G－011 新超级机器人大战
A&G－013 纯爱手札－原声集 4
A&G－016 纯爱手札 MIDI 音乐集 1
A&G－018－019 纯爱手札歌曲精华 4
A&G－022 电玩音乐精选合集
A&G－024 樱花大战之实况录音盘
A&G－026－027 太空战士外传
A&C－031 太空战士 7－重奏版
A&C－033－034 异域神兵原声集
A&G－035 攻壳机动队 PS 版原声集
A&C－036 侍魂/NERGERO 64 原声集
A&G－038－039 寄生虫都市原声集
A&G－041 超极机器人大战 完结篇
A&G－124 藤崎诗织
A&G－044－045 超级机器人大战歌集
A&G－108 游戏主题歌精选 VOL3
GAME－003 太空战士 1.2
GAME－008－009 太空战士 6(1－2DISC)
GAME－025－026 勇者斗恶龙 V 交响曲
GAME－139－140 勇者斗恶龙 6
GAME－147 纯爱手札 3
GAME－149－150 纯爱手札歌曲精华 2
GAME－182－183 99 格斗天王原声集
GM－002 藤崎诗织
GM－140－141 热爆劲舞 DDR
GM－266 太八精选
GAME－007 太空战士 5
GAME－011 太空战士 6 完结篇
GAME－108－110 圣剑传说 3
GAME－143 伊苏 V
GAME－153－154 纯爱手札/电玩精选
GAME－144 超级机器人魂歌唱精选集
GM－146 火魅子传－恋解
GM－131 莎木
GM－144 机器人大战
GM－201 太空战士 1,2 主题曲

日本动画卡通系列:
SM－058 橙路 SOUND COLOR3
SM－202 宫崎峻作品精华集
SM－215 超时空要塞
SM－320 幽游白书交响乐曲选
SM－350 DNA2
SM－361 不思议游戏原声带
SM－379 妖子 2
SM－382 三只眼－圣魔传说
SM－390 超时空要塞 VOL.2
SM－396 快打旋风 TV 版主题歌集
SM－398 幽游白书
SM－037 橙路 SINGING HEART
SM－070 亚吉拉
SM－214 罗德岛战记/吟游诗人记忆
SM－219 宫崎峻的卡通世界
SM－275－277 超时空 THE COMPLETE
SM－348 诱惑 OVA 主题歌集
SM－358 逮捕
SM－368 心跳回忆
SM－375－376 95 最新主题歌集
SM－381 超时空要塞 VOL.1
SM－383 CS 美神原声带
SM－391 超时空要塞 VOL.3
SM－397 灌篮高手 93－96 年主题歌集
SM－399 机动战士 V

声优系列:
SB－022 声优歌唱大集合
SS－001－005 圣斗士星矢(5CD)
KMA－094 &机动战士主题歌集
KMA－140 浪客剑心
KMA－133 圣行太保
JZ－088 新机动战记精选
JZ－090 心跳的回忆精选
JZ－092 99 年最新卡通主题歌精选 3
CSM－1001 生化危机 2 原声集
SB－026 高桥洋子新世纪 EVA 礼赞篇
KMA－012 超时空要塞精选
KMA－132 电视卡通主题歌精选集 7
KMA－049 H2 棒球英豪
JZ－087 古灵精怪(橙路)精选
JZ－89 幽灵公主(魔法公主)
JZ－091 幽游白书精选
JZ－093 99 最新卡通主题歌精选 2
A8－830 樱通信
A8－944 万能文化猫娘
A8－1049 机动战士钢弹/单曲史上超级精选
A8－1063 纯爱手札 OVA 原声集
A8－979 头文字 D
A8－992 相聚一刻主题歌
TCD－68－69 机动战士精选集 1 2TCD
XCD－1 全日动画主题曲大全集 1
AC－401 浪客剑心追忆篇
S－008 名侦探柯南精选
XCD－2 全日动画主题曲大全集
GM－003 虹野沙希
GM－131 沙木
GM－462 超级玛莉混音
GM－472 太空战士龙与星
GM－474 太空战士神秘的旅程
GM－487 太空战士 6 特别版
GM－494 太空战士 8 管旋乐
GM－501－504 太空战士 9 原声(4CD)
GM－506 太空战士战略版
GM－508 陆行鸟赛跑
GM－510 陆行鸟迷宫 2
GM－512 异度装甲原声
GM－515 寄生前夜混声版
GM－518 女神传说混声版
GM－560－562 皇家骑士团 2(2CD)
GM－564 恶魔城月下夜想曲原声
GM－569 格兰迪亚 2
GM－571 燃烧点车原声
GM－573 幻想传说原声
GM－577 阿兰多拉
GM－581 龙骑士传说原声
GM－583 生化危机混声版
GM－585 梦幻模拟战 3 歌曲
GM－587 银河之星 2 永远的兰色
GM－600 勇者斗恶龙 2
GM－604 浪漫沙加 2
GM－607 电玩歌曲 1
GM－609 电玩歌曲 3
GM－611 前线任务 2
GM－613GT 赛车
GM－615－616 浪漫沙加 1(2CD)
GM－618 心跳回忆
GM－621 太空战士 5 亲爱的伙伴
GM－108－111 太战士八(2CD)
GM－140－141 热爆劲舞 DDR(2CD)
GM－461 恶魔城血之轮回
GM－463 超级玛莉 64
GM－469 太空战士传奇
GM－473 太空战士风与火
GM－479 太空战士 4 钢琴曲
GM－482 太空战士 5 钢琴曲
GM－486 太空战士 6 钢琴曲
GM－493 太空战士 7 重奏版
GM－495 太空战士 8 钢琴曲
GM－500 太空战士 8 歌集
GM－505 太空战士 9 歌集
GM－507 武藏传 2CD
GM－509 陆行鸟迷宫
GM－511 时空之旅原声 2
GM－513－514 寄生前夜(2CD)
GM－516－517 女神传说原声(2CD)
GM－519 生化危机 1－3
GM－563 生化危机维罗丽卡原声
GM－567－568 格兰迪亚原声第二集
GM－570 银河之星原声集
GM－572 寂静岭
GM－574－576 机器人大战 a(3CD)
GM－582 萨尔达传说 64 音乐
GM－586 梦幻模拟战 5 歌曲
GM－589 心跳藤崎诗织永远在一起
GM－592 心跳藤崎诗织钢琴精选
GM－594－595 勇者斗恶龙 6 交响曲
GM－599 勇者斗恶龙 3
GM－601 勇者斗恶龙 1
GM－603 心跳馆林见晴
GM－605－606 太空战士战略版(2CD)
GM－608 电玩歌曲 2
GM－610 电玩歌曲 4
GM－612 太空战士 1987－1994
GM－614 恶魔城
GM－617 圣龙传说
GM－619－620 放浪冒险谭(2CD)
GM－622 恶魔诚合集

长荣系列 CD(每碟均配精美封面)
D27 白鲸传说
D56 烈火之炎－(原声集)VOL.3
D66 魔法骑士 OVA
D74 超时空要塞爆火 15 周纪念专辑
D78 梦幻游戏主题歌集
D80 创龙传主题歌典总集
D82 万能文化猫娘－精选歌曲集
D84 逮捕令－超级歌曲精选 VOL.2
D91 烈火之炎－(原声集锦 VOL.2
D97 少女革命－天使创 造
D103 罗德岛战记－英雄骑士传 1
D106 金田一少年的事件簿角色歌曲完全精选集
D117 秀逗魔道士 TRY2
D122 罗德岛战记－英雄骑士传 2
D131 秀逗魔道士 NEXT/SOUNDBIBLE.3
D138 库洛魔法使(原声集)2
D145 金田一少年的事件 LOVESONGS
D147 机动新世纪 XSIDE.2
D151 库洛魔法使角色歌曲集
D167 玩偶游戏(原声集)
D172 高达－机动武斗传 3
D174 新机动战士 F91 交响曲
D180 超时空要塞 ULTRA FTRE
D182 福星小子电视版主题歌精选集
D185 天使禁猎区
D191 COWBOY BETOP(牛仔巴比)(原声集)
D198 失落的宇宙(原声集)2
D201 机动战士 V 钢 SCORE
D203 机动战士 V 高达 SCORE3
D207 机动战士 Z 高达 BGM 音集 VOL.2
D210 新机动战记高达 W OPERATION1
D212 新机动战记高达 W OPERATION3
D231 机动战士高达精选集
D239 伊甸少年(原声集)VOL.1
D244 库洛魔法使(原声集)3
D249 机动战士高达－单曲史上超级精选 2
D252 彼男彼女的事情 ACT 2.0
D259 秀豆魔道士 SPECIAL
D265 彼男彼女的事情 ACT 3.0
D277 银河战国群雄传 VOL.2
D292 枪神 THE FIRST DONUTS (原声集)
D296 星际牛仔 VITAMINLESS(牛仔巴比)
D302 魔装机神精选集 1
D319 女神事务所－小女神大演奏会
D326 库洛魔法使－有枝小学合唱部耶圣诞节演奏会
D332 封神演义
D338 魔术士奥芃 PEVENCE(原声集)
D344 橘子酱男孩歌唱精选集
D347 纯情房东悄房客歌唱(原声集)
D369 猎人 X 猎人(原声集)2
D373 白色十字架 TV(原声集)
D383 白色十字架主题歌精选集
D386 白色十字架 OVA(原声集)
D388 人形草纸－左近(原声集)2
D394 魔术士奥芃 PEVENGE PART2(原声集)
D401 主题舞曲 NON－STOP 混
D411 头文字 D SOUN FILES 1
D422 安琪莉可－女王之路
D426 封神演义 歌宴
D434 守护月天－歌唱精选集 OVL1
D437 库洛魔法使单曲超特全集
D444 梦幻天女 CELESTIAL (原声集)
D456 最游记,幻想魔传(原声集)
D462 相聚一刻 FOREVER REMIX
D469 樱花大战 TV 系列歌曲集
D484 库洛魔法使歌唱精选集 2
D506 绯色的月(\原声集)
D520 守护月天－歌唱精选集
D528 头文字 THE MOVIE(原声集)
D532 最游记. 幻想魔传 IMAGE AJBUMVOL.2
D128－129 青涩之恋 BGM 金曲集(完全版)2CD
D204－205 机动战士 Z 高达 2CD
D237－238 高达 20 周年交响音乐会 2CD
D463－464 纯情房东悄客－(原声集)2CD
D64－65 新世纪福音战士－交响乐 DISC1.2
D23 八云立(原声集)
D34 梦幻游戏歌曲总回忆录
D45 超时空要塞 15 周年特别单曲组合
D62 学园侦探团演唱精选集
D67 魔法骑士演唱会精选集
D76 支配者的黄昏(原声集)歌集
D79 魔神英雄传主题歌曲总集
D81 神剑闯江湖－明治剑客浪漫谭
D83 逮捕令－超级歌曲精选 VOL.1
D90 碧奇魂－谣
D96 神剑闯江湖歌曲集 2
D98 库洛魔法使(原声集)
D104 中华一番(原声集)
D116 秀豆魔道士 TRY1
D118 流星花园
D127 罗德岛战记－英雄骑士传 VOL.3
D135 机动新世纪要高达)XSIDE.1
D141 七龙珠 GT 最新演唱集 LIVE1
D146 邻家女孩
D148 机动新世纪 SEDE.3
D165 新机动战士千住明交响组曲第二番
D169 乱马 2/1 精选集电视版主题歌
D173 机动战士/高达 F91(原声集)
D175 玩偶游戏 2(原声集)
D181PSYCHE 高达逆袭之夙
D184 失落的宇宙(原声集)VOL.1
D188 铃音 LAIN (原声集 2)
D196 铃音 LAIN(原声集)
D199 失落的宇宙(原声集 3)
D202 机动战士 V 钢 SCORE2
D206 机动战士 Z 高达 BCM 音乐集 VOL.1
D208 机动战士 Z 高达 BCM 音乐集 VOL.3
D211 新机动战记高达 W OPERATION2
D213 新机动战记高达 W OPERATION 4
D234 新机动战记高达 0083 STARDUST MEMORY VOL.2
D243 COWBOY BETOP(牛仔巴比)混声集
D248 机动战士高达－单曲史上超级精选 3
D251 彼男彼女的事情 ACT 1.0
D253 TO HEART
D260 机动战士高达－单曲史上超级精选
D270 库洛魔法使剧场版(原声集)
D280 科学小飞侠电影版(原声集)
D287 守护女神月天 OVL1＊2
D293 侍魂 2－阿斯拉斩魔传 OVA(原声集)
D300 水色时代
D308 超时空要塞 7 林明美歌曲集(樱井智演唱)
D322 万有引力 2(原声集)
D329 暗之末裔(原声集)
D333 人形草纸－左近(原声集)
D340 猎人 X 猎人(原声集)VOL.1
D345 妖精狩猎者 1&2 超级精选歌唱集
D368 铃音 LAIN
D372 快感指令(原声集)
D379 海贼王 ONE PIECE 歌唱(原声集)
D384 库洛魔法使(原声集)4
D387 万有引力广播剧 VOL.1
D389 女神候补生(原声集)
D397 X 战记角色档案(原声集)
D404 WISH 歌唱(原声集)
D421 安琪莉可－女王之路 VOL1
D423 最游记广播剧第一卷
D433 库洛魔法使 剧场版(原声集)
D436 火宵之月广播剧
D442 人狼 GIN－ROU(原声集)
D451 游戏王决斗 1
D460 天使禁猎区－文广播剧星幽界篇－2(苍穹哀歌)
D468 最游记幻想魔传 LMAGE ALBUMVOL.1
D479 数码宝贝壳角色歌唱精选集
D502 数码宝贝 02 角色歌唱精选集 2
D507 无敌王. 觉醒篇(原声集)
D513 纯情房东悄房客－圣诞精选
D523 头文字 D(原声集)声集
D530 最游记幻想广播剧第三卷
D540 最游记. 幻想魔传(原声集)VOL.2
D189－190 新无责任舰长主题歌全集 2CD
D217－218 机动战士高达 Z SPECIAL2CD
D327－328 机械女神精选集(SABER MARIONETTE BEST)2CD
D485－486 纯情房东俏房客歌唱全集 2CD
D92－93 机械女神 OVA 版吟泳集
DA56 圣斗士星矢 1997 少年记
DA2 宫崎骏作品
DA41 龙猫(宫崎骏作品)
DA33 宫崎骏作品
DA58 圣斗星矢(最强畅销歌曲集 2)
DA42 魔女宅急便(宫崎骏作品)
DA 圣斗士星矢 BOYS BE
DA 圣斗士星矢 1996
DA334 纯情房东俏房客(女性角色歌唱精选集)
DA99 库洛魔法使(全集歌唱)
DB101 头文字 D(插曲精选)2CD
DB103 头文字 D(2)3CD
DB135 机械人大战阿尔法－天空之章(原声集)1
DB20 机器人大战完结篇黄金歌唱精选集
DB254 纯爱手札特别精选歌唱集
DB295/296 莎木－章横须贺
DB355 CAPCOM VS SNK 2000
DB397 梦幻之星(网络版游戏)(原声集)
DB 玉兰物语
DA44 天空之城(宫崎骏作品)交响篇
DA36 风之谷宫崎骏作品)
DA43 天空之城(宫崎骏作品)
DA39 儿时的点点滴滴(宫崎骏作品)
DA40 萤火虫之墓(宫崎骏作品)
DA60 圣斗士星矢(最强早销歌曲集 2)
DA32 龙猫(歌英及伴唱集)
DA37 萤火虫之墓(宫崎骏作品)
DA38 飞天红猪侠(宫崎骏作品)
DB100 头文字 D(特别歌集 3)
DB102 头文字 D(1)
DB104 机械人大战阿尔法 2－大地之章
DB190 99 格斗天王混
DB228 节奏 DJMX2
DB 莎木 JNKE BOX
DB313 节奏 DJ 混音乐(卡通电影名曲)
DB358 格斗天王 2000 混
DB66 快打旋 风 2(歌曲精选集)
CM－619－620 放浪冒险潭(2CD)
CM－621 太空战士 5 亲爱的伙伴
CM－622 恶魔城合集

中国火星电玩

邮购地址:成都市建设路邮局 5A－199 信箱 肖忠发
邮编:610051 电话:(028)3360988

PS 游戏节目大集合(4 元/片,邮费 15 元,不论多少,邮购请注明游戏编号)

PS 节目表

2 刀魂
8 武士道烈传
10 古墓丽影一代(盗墓者)
12 阿兰多
20 雷电风暴
22 首领蜂
26 太空战士七代(3CD)
28 秦始皇(中文版)
30 三国志－吞食天地
32 女神异闻录
36 三国志五代(中文版)
46 太空战士战略版
52 街霸 EX(立体街霸)
54 1945
58 三国无双
60 太阁立志传 2
62 少年街霸 2
64 大航海时代外传
72 恶魔城
80 时空枪手
82 山脊赛车 3 代
84 三国孔明传
88 正义之纹章 2
92 生化危机(2CD)
114 王牌空战 2
116 96 拳王
120 铁拳 2
128 超时空要塞
142 梦幻模拟战 1+2
148 雷电 DX
162 越南战役
168 蝙蝠侠
170 妖精战士
172 妖精战士 2
174 洛克人 X4
178 攻壳机动队
182 心跳的回忆
184 侏罗纪公园 2(失落的世界)
196 魔兽争霸
216 龙之战士 3
232 阿拉丁
234 前线任务 2
240 皇家骑士团 2
244 攻击苏联
248 海底大战争
250 钢铁风云
300 杀戮夜魔
314 红色警报(2CD)
320 兽化格斗
322 钟楼惊魂 2
326 格斗力量
328 古惑狼 2
334 古墓丽影 2(盗墓者)
342 神秘医院(2CD)
358 毁灭公爵(三维过关)
374 生化危机 2(2CD)
376 风之古罗亚(风之少年)
378 前线任务－命之决择
380 侍魂四－天草降临
382 陆行鸟之不可思议迷宫
408 街霸合集(2CD)
412 苍穹红莲队－黄武出击
414 立体炸弹人
416 响尾蛇 2
424 异度装甲(2CD)
436 X－MEN 对街霸(格斗)
438 天诛(三维动作冒险)
444 黑暗追踪者
454 信长之野望－战国群雄传
458 湾岸赛车
462 武士道之刃 2(可联网)
464 生与死
466 小双侠
474 钟楼－幽灵之手
480 铁鹰战士(可联网)
488 太空战士 V
492 暗黑破坏神(恐惧)
498 极品飞车 3
500 白发魔女
510 铁拳 3
512 心跳的回忆 2－爱之彩歌
516 寄生前夜(2CD)
518 侍魂－剑客指南书
528 新世纪钢铁女朋友(2CD)
532 水浒传天导 108 星
538 沙丘(2CD)
556 超级魂斗罗
568 GT 赛车 1
576 雷鸟 V
584 台球
592 97 拳皇
594 实况世界杯
598 银河英雄传
600 银河之星 2(2CD)
610 练金术
620 新模拟城市
624 日本列岛钓鱼
626 火爆雷霆车
644 兵蜂
646 油轮危机(危机碎拳)
650 幻想大陆战记
660 彩京 5 代－太阳表决
664 南梦宫合集(霸王之大陆)
666 武藏传
680 燃烧战车(合金装备)2CD
686 星海传说(3CD)
688 私立学园(2CD)
700 SD 高达
702 南梦宫枪卡
704 泡泡龙 4 代
734 朱红霞
736 铳梦－火星之记忆
740 击落王时代
744 天九格斗(90 特攻队)
746 海洋大冒险
748 魔鬼电单车 2
772 魂斗罗 2
774 RPG 工具
776 元朝秘史
784 侏罗纪公园 2(加强版)
788 CAPCOM 合集－魔界村
798 恋爱候补生
832 南梦宫合集 2
844 三国志六代
860 CAPCOM3
864 鬼魂力量 2
872 三国志 2
874 幻想水浒传
876 1945 二代
884 魔剑美神
886 名将(无敌队长)
898 亚沙拉传说
900 雷努机兵(2CD)
912 恶魔战士
920 古惑狼 3
928 CAPCOM 合集－孤高英雄
934 世界杯足球加强版－胜利足球(加强版－40 个国家队)
952 武戏(武术)
964 古墓丽影 3(盗墓者)
966 宾尼兔
970 CAPCOM 合集 5(格斗家们)
972 虎胆龙威四
974 蚂蚁历险记
982 足球自由人(NAMCO 公司出品)
984 一对一篮球
988 晰蜴人世界(2CD)
996 超时空之旅
1000 山脊赛车四代(R4 赛车)
1002 波波克罗斯语
1004 玉茧物语
1006 大战略
1010 尖峰战士(快刀)
1024 夺宝奇兵(2CD)
1028 炸弹人合集
1036 机械人大战 F
1056 幻想水浒传 2
1058 神佑擂台
1062 练金术士 2
1064 高达反击战
1078 无尽的兵器(2CD)
1080 大号蓝球
1082 凝望骑士 R
1084 少年街霸 3
1090 陆行鸟不可思议迷宫(2CD)
1108 漫画英雄对街霸
1112 兽化格斗 2 代
1126 头文字 D
1156 梦幻模拟战 4+5
1158 极度深寒(2CD)
1160 封神领域
1178 幽灵山庄
1180 天空之镇魂歌
1210 智勇双雄(枪神)
1222 太空战士 8 代(4CD)
1224 信长之野望武将风云录
1238 足球经理
1246 天诛－忍凯旋
1248 月华剑士(SNK 公司)
1252 怪物农场
1298 猫侍(3CD)
1300 吸血鬼传说
1304 极品飞车 4
1308 太空战士六代
1320 雅典娜(3CD)
1330 全球力量－新战斗国家
1332 火魅子传－恋解(3CD)
1340 电车 GO(前进)!2 代
1346 陆行鸟赛跑
1352 米奇老鼠－俄罗斯方块
1356 98 拳皇(SNK 公司)
1358 罗刹之剑
1376 浪漫传说－开拓者 2
1378 蚯蚓战士 2
1380 星星拆楼(上帝也疯狂)
1386 信长之野望
1394 绝地风暴
1396 战斗 5 合 1
1410 机器人大战 F 完结
1414 心跳回忆 3 旅立之诗(2CD)
1422 米老鼠冒险
1424 99 泡泡龙
1438 滴血街头
1462 古惑狼三合一
1470 西游记
1472 生存(3CD)
1476 KONAME 公司游戏精选集
1492 幽灵古塔
1496 王牌空战 3(2CD)
1498 超时空要塞(2CD)
1500 银河之星 2(3CD)
1504 银河英雄传说(2CD)
1528 灵魂偷窃者
1552 跨过我的尸体
1562 女神异闻录 2
1564 格兰地亚传说(2CD)
1566 合金装备(燃烧战车)完全版(3CD)－KONAME 出品
1574 私立学园 2
1582 恐龙危机(CAPCOM 公司)
1584 魔剑美神 2
1592 失落的古代文明 2
1594 病毒
1602 圣剑传说
1626 重装机兵 2
1668 僵尸杀手
1672 SD 高达 G 世纪(2CD)
1682 武当剑
1706 太阁立志传 3
1714 水印之书(2CD)
1720 鬼魂力量 3－爱与邪恶
1722 谜之少年 3CD
1728 超时空要塞 2
1742 99 蜥蜴人(2CD)
1746 前线任务 3
1748 实况足球 4－胜利 11 人
1750 魔鬼电单车 3 代
1752 徐徐大作战
1776 信长之野望－烈风传
1802 生化危机 3
1804 NBA 篮球 2000(运动)
1816 足球经理 2000(电子世界)(模拟经营)
1826 装甲骑兵－钢铁的军势
1830 超能力大战 2
1846 雷神之锤 2
1864 JOJO 奇妙冒险
1872 食豆世界
1878 三国志Ⅵ加强版
1882 燃烧战车特别版
1884 RPG 三合一(水浒传,前线任务 2,皇家骑士团)
1886 炸弹人合集
1888 格斗 3 合 1(X－MEN 对街霸 EX,毒蛇格斗)
1890 怒道领峰二合一
1896 99 方程式赛车(赛车)
1898 古惑狼赛车
1918 格斗 2 合 1－街霸 3,街霸 EX PLUSA
1924 沉默爆破手
1930 妖精战士 3(2CD)
1954 时空之旅
1978 玩具大兵 2
1982 超级玛莉
1990 天诛忍百旋
1992 漫画英雄对 CAPCOM
2014 阿兰多拉 2
2018 超时空之轮 2 代(2CD)
2036 沙丘 2000
2044 彩虹战队
2060 洛克人 5 代
2070 心跳回忆 2(5CD)
2072 鬼魂力量外传
2086 盗墓者 4
2098 勇者屠龙(2CD)
2100 龙骑士(4CD)
2104 大航海时代 4 代
2110 吉它手－疯狂的黎明
2122 洛克人 6 代
2126 苍魔灯
2132 GT 赛车 2(正式版)2CD
2136 十项全能运动 2000 年
2138 僵尸猎人
2140 寄生前夜 2(2CD)
2142 格斗力量 2
2148 牧场物语
2158 陆行鸟
2162 街霸 EX2(立体街霸 2)
2164 侍魂剑客异闻录
2170 北欧女神(2CD)
2222 午夜列车
2226 生化危机射击版
2234 波波物语 2
2244 吉田之野望
2248 浪漫冒险潭
2250 特种部队
2276 飞龙 1+2(2CD)
2288 虎胆龙威
2344 心跳回忆五
2378 圣灵机
2388 极品飞车 5
2456 龙骑士四
2462 勇者传说
2482 机器人大战 α(阿尔发)
2488 星界之纹章
2508 桃太郎电铁 V
2532 星星拆楼 3 代
2538 徐徐大作战
2540 女神异闻录－罚(2CD)
2550 超时空要塞加强版
2558 太空战士 9 代(4CD)
2606 高达 GF(4CD)
2616 实况足球 5 代
2518 勇者斗恶龙 7(2CD)
2634 自由人足球 2
2636 天诛 4
2640 恐龙 2
2646 足球经理 2
2652 天诛中文版
2654 寄生前夜中文(2CD)
2662 幻想水浒外传
2664 太空战 4,5,6 合集
2682 青之六号
2694 神来
2732 美国大兵 2
2760 盗墓者五
2772 古惑狼 4
2852 卡通猫与古惑鼠
2856 玩具兵之勇者
2862 射雕英雄传
2864 幽灵剑客
2868 洛克人 5
2870 永恒传说(3CD)
2872 米老鼠跳舞
2874 阿拉神灯
2894 RPG 创作室 4(2CD)
2998 三国 7
3014 黑暗追踪
3032 前线坦克
3048 吸血女王
3070 音乐创作室
3074 棒球 2002
3082 足球经理 2001
3086 鬼神降临(零复活)
3092 幻想水浒外传 2
3094 时空枪手 2
3100 机器人大战 α 外传
3102 变形战机 2
3110 彩虹六号
3114 仙界通录正史
3178 女食传说
3180 日本之国技
3182 愉快步行兽
3184 新感觉
3186 大兵特击行动
3188 浪之吻波子机
3190 推理
3192 竞舰
3194 超级电单车
3196 接待麻雀
3198 实况棒球
3200 棒球 2002
3202 运车免许
3204 钓鱼
3206 鬼屋 2
3208 新数码暴龙
3210 神秘方块
3212 真人单车大赛
3214 网球 2001
3216 森林魔鬼
3218 辉煌赌城
3220 高达砂完全攻略
3222 玩颇马溜
3224 魔鬼精灵
3226 霸王战记
3228 女性恋爱
3230 警扉车记
3232 恶魔城年代记
3234 文章传说 2
3236 赏金猎人
3238 空想大冒险
3240 曲棍球大赛
3242 20 合 1
3244 盗墓 5 加强版
3246 狙击争霸 2
3250 真女神转生
3252 战国梦幻
3254 追击手
3256 大丈夫麻将
3258 对战滑雪

DC128 位游戏机游戏目录

(5 元/片邮费 15 元不论多少)

1. 刀魂
2 神机世界
3 生与死
4 能量宝石 2
5 VR 射手
6 死亡之屋 2
7 光明与力量
8 卡通赛车
9 神机世界
10 漫画英雄对 CAPCOM
11 冰球
12 街霸 3
13 首都高速赛车 2
14 大战略
15 少年街霸 3
16 灵魂偷盗者
17 纵情涂鸭
18 拳皇 99
19 东京巴士
20 JOJO 冒险奇遇
21 疯狂出租
22 电脑战机
23 滑雪
24 摇控赛车 5
25 精灵蛋
26 魔域小战士
27 剑风传奇
28 生化危机外传
29 玩具指挥官
30 摔角
31 高尔夫
32 世嘉 GT
33 新超级魔法
34 格斗力量 2
35 火星之翼
36 孤胆枪手 2
37 网球
38 高达 0079
39 银战士
40 太空频道 5
41 居乐先生
42 间谍
43 海豚
87 垂钓鲈鱼
88 史特母方块
89 你好,KittY
90 拳皇 98
91 上海麻将
92 生化危机 2
93 电幻天使对战麻将
94 悉尼奥运 2000
95 亚运会 2000
96 伟大的偷车贼 2
97 深海战士
98 SNK VS CAPCOM
99 世嘉 F1 赛车
100 恐龙危机
101 吸血鬼
102 失去的歌姆
103 动物海陆空
104 火星之翼 2
105 美好时光
106 多古战记
107 小丑战士
110 4D 俄罗斯方块
111 极 D 麻将
112 圣弗朗西斯科赛车
113 凯撒之殿 2000
114 世嘉世界杯足球 2000
115 魂之战士
116 恐怖战士
117 泡泡龙 4
118 信长野望之将星录
119 特警 2025
120 蓬蓬赛跑
121 圣灵机
122 七星魔法使徒
123 DDR
124 莎木
125 沉默的狙击手
126 苍刚的骑兵
127 蓝刺
128 星球大战一
129 18 轮拖车
173 彩虹六号
174 世加俄罗斯方块
175 F1 世界杯
176 激光机械怪兽
177 星际骑兵
178 恐龙
179 盗墓者 5
180 法拉力 355
181 电单车
182 死亡密令
183 世嘉钓鱼
184 世嘉湖钓鱼
185 彩虹六号
186 铃木电车大赛
187 美少女麻将
188 胜利赛车
189 波斯王子
190 武装机甲兵
191 梦幻模拟战
192 极数雪上
193 生死时逝
194 章鱼小子
195 私立学院
196 食斗小子
197 圣诞怪杰
198 黄金之门 2
199 世加 GT 大赛
200 古惑唐老鸭
201 桑巴舞 2000
202 袋鼠历险记
203 罪恶格斗 X
204 模拟拉力赛
205 青之六号
206 最终任务
241 指标拉力赛车
243 春雨曜日
245 樱花大战－大良心郎奋斗记
247 纯情房东俏房客
249 出租车 2
251 世嘉三合一
253 MP3 劲歌金曲
255 拍相机
257 高达在线战争
259 日本麻将
261 悠久幻想曲 3
263 e's 进入心中的黑暗
265 樱花少女
267 温泉大富翁
269 偶像麻将
271 蜘蛛侠
273 千年帝国
275 老虎机
277 大战略 2001
279 WWF
44 真人快打黄金版
45 WWF 摔角
46 索尼克
47 滑板
48 蜈蚣
49 空中霸王
50 狂热四轮车
51 迪士尼赛车
52 红狗
53 欢乐劲舞
54 影子人
55 千年战士
56 V 拉力 2
57 街霸 3
58 星光精灵
59 世嘉棒球 2001
60 棉花小魔女
61 奴隶 ZERO
62 武装飞鸟 2
63 亚特兰大 2000
64 哥期拉
65 僵尸复仇记
66 格兰蒂亚 2
67 流行音乐
68 杀拢夜魔 2
69 古墓丽影 4
70 罗德岛战记
71 世界皇者
72 南方公园
73 夺宝群英
74 WWF 摔角
75 空中力量
76 英雄谭
77 桑巴
78 再生侠
79 VR 战士 3
80 快打刑事 2
81 雷艇快艇
82 三国志 6
83 侵略者
84 杰米．怀特台球
85 魔石
86 魔侠
130 魔剑 X
131 死亡之屋 2
132 雷的回忆
133 傀儡师
134 黄金城之门
135 世嘉极限运动
136 战国
137 苏生
138 扑克俱乐部
139 爱莉丝传说
140 午夜凶铃
141 VR 特警 2
142 城市混乱
143 樱花大战 2[3CD]
144 黑色细胞
145 斗魂列传 4
146 雷神之锤 3
147 学级王
148 特种部队
149 爆笑拳击 2
150 破坏赛车
151 测试赛车 V－拉力
152 MSR
153 电脑天使
154 欧洲杯 2000
155 玩具兵 士兵的英雄
156 四驱王
157 顶点的登陆者
158 平成麻将庄
159 超创造明星
160 樱花大战 1
161 宾尼兔赛车
162 雷声之 2
163 梦工厂
164 通利仔滑板 2
165 火星任务
166 世界台球
167 红线摩托
168 三色剑
169 SONIC SHUFFLE
170 飞行之舞
171 生化危机场 3
172 街头斗士
207 月华剑士
208 梦游美国
209 世嘉拉力 2
210 ACTION PLAY
211 侦探绅士
212 梦幻之星
213 世嘉钓鱼
214 GT 赛艇
215 生化魔王危机
216 狂野之吻
217 央华封神
218 NBA2001
219 重型武装战记
220 永远皇国
223 玩具赛车
224 芝加哥之翼
225 毒蛇格斗 2
226 机动野望之系谱
227 叮当
228 黄金之门 3
229 街霸 II X
230 高尔夫球 2
231 MD12 合 1
232 世嘉 1100 合 1
233 死亡剑客
234 水上电单车争霸
235 百剑传承
236 梦幻足球
237 超时空 3
238 西风的狂诗
239 欧洲杯超级联赛足球
240 摔角
242 虚幻
244 樱花大战 3
246 战争打击者
248 我的赛马
250 地狱战士
252 四人对战
254 世嘉嘉嘉嘉
256 樱可可
258 卡露丝
260 实况棒球
262 一导球会
264 心理分析
266 黄金之门 4
268 信长野望－烈风传
270 mpy 棒球
272 DC 三合一
274 天使之门



批发、零售、邮购、维修

邮购(收款)地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号 收款人:马宏杰 邮编:110001

本店特价: 保真 7501 主机＋双柄＋电源＋记忆卡＋AV 线＝880 元
改版 7501 主机＋双柄＋电源＋记忆卡＋AV 线＝660 元

二手机: PS 主机＋双柄＋电源＋AV 线＋10 碟:550 元
SS 主机＋双柄＋电源＋AV 线＋10 碟:400 元
八成新以上 主机邮购邮费 50 元

VCD 光碟,4 元/片,邮费一律 15 元 (VCD 动画片 50 片以上免邮费. 每片/4 元 PS 光碟 30 片以上免邮费. 每片/4 元 SS 光碟 30 片以上免邮费. 每片/4 元 DC 光碟 30 片以上免邮费. 每片/4 元)(购买时请写几项备选。以便及时寄到 索取各种目录请自备回程信封和邮票)

高达∀TV 版 25CD
高达·W·Z·V·X·G 各 17CD
高达·ZZ 16CD
高达第 08MS 小队 6CD
高达 08MS 小队电影版 1CD
高达 08MS 小队完结 1CD
高达 W 战场回忆录 4CD
高达 W 停不了的华尔兹 2CD
高达 F91 2CD
高达马沙反击战 2CD
高达 0083 战士和黄昏 6CD
高达 0083 剧场版 2CD
高达 0080 3CD
高达蓝色高达 10CD
超时空要塞 TV 版 12CD
超时空要塞加强版 4CD
超时空要塞Ⅱ 3CD
超时空要塞可有记起爱 2CD
超时空要塞 7TV 版 13CD
超时空要塞 7TV 版第二部 10CD
超时空要塞 7 剧场版 1CD
银河英雄传说 TV 版 55CD
银河英雄传说·新战争序曲,污名,白银之谷,朝之梦夜之歌 各 2CD
银河英雄传说千亿之星 6CD
银河英雄传说螺旋迷宫 7CD
银河英雄传歌集篇 1CD
新世纪福音战士 TV 版 13CD
新世纪福音战士剧场版 4CD
柯南－事件大追踪 TV 版 11CD
柯南－Ⅲ TV 版 14CD
柯南Ⅳ TV 版 5CD
柯南－引爆摩天楼 2CD
柯南－十四番目地 2CD
柯南－来自黑暗组织女子 2CD
柯南－连续两大杀人事件 2CD
柯南－世纪末的魔术师 2CD
柯南－意味深长的音乐盒 2CD
柯南－毛利小五郎 2CD
柯南－第十位乘客 2CD
柯南－超级杀人计划 2CD
柯南－黑天使翅膀 2CD
柯南－本厅之刑事恋爱物语 2CD
柯南－瞳孔中暗杀者 2CD
柯南－工滕新一对怪盗基德 2CD
城市猎人－便衣女刑警 2CD
城市猎人－天才犯罪教授 2CD
城市猎人－爱与宿命连发枪 2CD
城市猎人－百万黄金阴谋 1CD
城市猎人－海滩之战 1CD
不思议游戏－青龙篇 9CD
不思议游戏－朱雀篇 10CD
不思议游戏－延续篇 6CD
不思议游戏－剧场版 2CD
新天地无用 TV 版 9CD
天地无用外传 TV 版 9CD
天地无用－炎夏之圣诞 2CD
天地无用－遥远的思念 2CD
浪客剑心 TV 版(上 12CD 中 14CD 下 14CD)
浪客剑心－追忆篇 4CD
浪客剑心－珍藏版 3CD
浪客剑心－震魂曲 2CD
圣斗士－黄金十二宫(上 12CD,下 13CD)
圣斗士－北欧篇 9CD
圣斗士－海皇篇 5CD
圣斗士－真红少年 1CD
圣斗士－神与神的激战 1CD
圣斗士－最终圣战 1CD
圣斗士－黄金苹果 1CD
街霸－TV 版 14CD
街霸－剧场版 2CD
街霸－ZERO4CD
大友克洋－麻沫之部屋 2CD
大友克洋－机械嘉年华 2CD
大友克洋－世界末日 2CD
大友克洋－记忆 2CD
大友克洋－亚基拉 2CD
大友克洋－老人与 Z 2CD
大友克洋－迷宫物语 1CD
宫崎峻－风之谷 2CD
宫崎峻－幽灵公主 2CD
宫崎峻－再见萤火虫 2CD
宫崎峻－天空之城 2CD
宫崎峻－魔女急宅便 2CD
宫崎峻－红发少女安妮 2CD
宫崎峻－飞天红猪侠 2CD
宫崎峻－百变狸猫 2CD
宫崎峻－龙猫 2CD
宫崎峻－岁月的童话 2CD
罗德岛战记－英雄骑士传 9CD
罗德岛战记－吟游诗忆 6CD
橙路 TV 版 32CD
橙路剧场版 2CD
幽游白书 TV 版(上 12CD 中 12CD 下 14CD)
幽游白书剧场版 2CD
金田一 TV 版 13CD
金田一歌剧院幽灵 2CD
金田一杀戮绀碧岛 2CD
金田一飞弹机关屋杀人事件 3CD
金田一马戏团杀人事件 2CD
金田一绝顶聪明 1CD
金田一杀人嫌疑犯 1CD
金田一路西亚杀人事件 5CD
金田一女怪(真人版)2CD
金田一医院坡上吊(真人版)2CD
金田一女王蜂(真人版)2CD
库洛魔法使 TV 版
库洛魔法使－剧场版 2CD
口袋怪物 TV 版 22CD
口袋怪物爆毯 2CD
口袋怪物逆袭 2CD
口袋怪物寒假 1CD
逮捕令完结 6CD
逮捕令剧场版 2CD
攻壳机动队剧场版 2CD
攻壳机动队红兰眼之章 2CD
樱大战 TV 版五部各 5CD
樱大战Ⅱ2CD
樱大战 OVA 1CD
GS 美神 TV 版 15CD
GS 美神 TV 版 15CD
GS 美神剧场版 1CD
头文字 D TV 版 9CD
头文字 D 完结 5CD
安达充－棒球英豪 TV 版(上 17CD 下 17CD)
安达充－邻家女孩 6CD
安达充－大学篇 OVA 3CD
安达充－大学篇 2CD
安达充－阳光普照 1CD
吸血姬美夕剧场版 2CD
孔雀王 3CD
真孔雀王 2CD
少女革命 TV 版 13CD
少女革命剧场版 2CD
流星花园 TV 版 18CD
流星花园剧场版 1CD
秀逗魔道士 TV 版 9CD
新秀逗魔道士 TV 版 9CD
秀逗魔道士 TV 版完结 13CD
秀逗魔道士剧场版 2CD
机动战舰 TV 版 9CD
机动战舰剧场版 2CD
灌篮高手－男儿当入樽 1CD
灌篮高手－樱木花道 1CD
同级生Ⅱ6CD
下级生Ⅱ7CD
樱通信 6CD
DNA2 5CD
电影少女 3CD
黄龙之耳 1CD
乔乔奇妙冒险 3CD
新乔乔奇妙冒险 3CD
九七格斗王 2CD
九八格斗王 1CD
九九格斗王 1CD
二千格斗王 1CD
地狱先生 TV 版 16CD
地狱先生剧场版 1CD
强殖装甲加尔巴 3CD
强殖装甲 OVA1CD
太空战士八 1CD
太空战士九 1CD
生化危机Ⅲ动画版 1CD
生化危机真人版 2CD
妖精战士 9CD
星际争霸 6CD
青之六号 4CD
病毒 3CD
我的爱神 3CD
相聚一刻 TV 版 32CD
相聚一刻新同居时代 1CD
银河战国群雄传 TV 版 18CD
学园侦探团 TV 版 16CD
烈火之焰 TV 版 14CD
剑风传奇 TV 版 13CD
枪神 TV 版 13CD
魔法阵都市 TV 版 9CD
守护月天 TV 版 11CD
白色猎人 TV 版 9CD
白色猎人剧场版 2CD
赏金猎人 TV 版 9CD
恶男杰特 TV 版 9CD
我是大哥大 TV 版 9CD
火魅子传 6CD
幸运女神 6CD
万能文化猫娘 6CD
真夜中侦探 6CD
铃音 5CD,伤人 5CD
游戏王 5CD,十兵卫 3CD
天空战记 3CD,圣传 2CD
北斗之拳 2CD,午夜之眼 2CD
X 战记 2CD
魔影紫光 2CD
万有引力 2CD,幽幻怪社 2CD
鬼神童子 2CD,魔法骑士 2CD
东京巴比伦 1CD
黄金宝贝 3CD,变色龙 3CD
恐怖宠物店 6CD
火宵之月 2CD
银河少女警察 6CD
神风怪盗 4CD,猎人 3CD
一吻物语 1CD,铁拳 2CD
银河星图传说 2CD
魔术师奥纷Ⅰ,Ⅱ9CD,12CD
战国魔神 13CD,最游记 13CD
装甲骑兵 TV 版完结 18CD
封神演义 TV 版 9CD
人形草纸左近 6CD
天使禁猎区 3CD
星界之纹章 7CD
星界之战旗 5CD
GTO(1－17 集 9CD,18－32 集 8CD,33－40 集)
纯情房东俏房客 TV 版完结 8CD
快感指令 15CD,绝爱 3CD
机械女神 9CD,月影兰 7CD
乱马 1/2TV 版(1 部至 8 部)完结 54CD
乱马 1/2OVA 3CD
乱马 1/2 剧场版 2CD
漫画英雄 2CD
变形金刚 TV 版 10CD
变形金刚 TV 版第 2 部 4CD
变形金刚剧场版 2CD
口袋怪物体育对抗赛 1CD
星之断章 1CD
星界之纹章,特别篇 2CD
犬夜叉 4CD,学生妹 2CD
头文字 D 剧场版 2CD
库洛魔法使,被封印之卡片 2CD
蜡笔小新,新年特别版 2CD
派出所 2CD,真人高达 2CD
幽游白书－大百科 1CD
幽游白书－幽游之章 1CD
幽游白书－飞影之章 1CD
冥王计划 2CD
机动战士/电童 2CD
浪客剑心－名胜负集 1CD
浪客剑心－剑技大全 1CD
浪客剑心－人气排行榜 1CD
浪客剑心－逆刃刀 2CD
秘密电影第 2 部 1CD
封神演义－黄天化 1CD
封神演义－太公望 1CD
封神演义－杨戬 1CD
铁拳浪子 4CD
城市猎人 OVA(国语版)5CD
传说中火龙剧场版 1CD
数马宝贝大冒险 1CD
卡片召唤师 5CD
沉默的未知 5CD
我家也有外星人 7CD
奇想魔境大冒险 4CD
想见到你 1CD
反斗小皇子 1CD
铠传 2CD,人狼 2CD
蒙面超人(真人版)2CD
辉煌帝传说 2CD
太阳王传说 2CD
新世纪 6PX 闪电霹雳赛车完结 5CD
卒业 4CD,梦幻妖子 6CD
钢铁天使剧场版 2CD
约束之夏 1CD
天地无用－地球篇 7CD
天地无用－宇宙篇 7CD
猎人 TV 版 15CD
安达充棒球英豪 TV 下部 16CD
足球小将 TV 版第一部 7CD
海贼王 TV 版完结 9CD
纯情房东俏房客特别版 1CD
H2TV 版 21CD
生化危机Ⅱ,故事篇,动画版 2CD
高达 0079TV 版 16CD
人造人间 3CD
樱花大战 OVA 版(1－12)话 6CD
幸运女神剧场版 2CD
ES 杀手 3CD
猫眼 1CD
海贼王剧场版 1CD
魔法提琴手 TV 版 9CD
非常家庭 2CD
天空之艾斯嘉科尼(电影版)2CD
钢铁天使久留美 2 式 1CD
京都女子 1CD
格斗女神 3CD
杀入爱仇 3CD
勇斗七金光 2CD
泪眼杀星 4CD
超神姬 4CD
超光速 3CD

本中心招收维修 PS、SS 及其它游戏机学员,包教包会,联系电话:013940454528

批发专线(仅限批发):013940145518 电话(传真):024－23510278

乘车路线:北站乘 216 路、602 路、203 路到沈阳站或南一马路胜利南街南行 300 米。

本店有专业人员维修,索尼、土星、速度快,价格廉,提供各种维修配件。

VCD 光碟,SS 光碟广告长期有效



从我开始接手“王者之书”开始，街机的市场就出现低迷并维持至今，有时候还真怀疑是否自己有怨念缠身呢！不过我认为希望还是有的，所有的厂商和制作群体都在不懈的努力，新游戏介绍一直都存在就说明了这一切。本次强烈推荐“铃木 裕”大师的访谈，这是我这么多年做编辑以来，见到的为数不多的“顶级”访谈之一，强烈推荐！

感谢大家一直支持的“你所不了解的××”这一原创系列，本次暂停是因为要收集“饿狼传说 MARK OF THE WOLVES”的资料，毕竟手中无数的读者来信都要求详细剖析“饿狼传说”的最后一作，目前我正对该作努力“手术”中，相信下次和大家见面的时候，大家会喜欢！

——DRAGON

王者之书 THE BIBLE OF KINGS

GUN SURVIVOR 2 BIOHAZARD —CODE:Veronica—

喜讯，绝对的喜讯！一直以来就痴迷于“生化危机”系列，每一作都没有放过的朋友们，我们一同欢呼吧……

不可否认的说，“生化危机”系列是近些年来最成功的游戏作品，而这次登场在街机上也无形上说明这一系列得到了市场的认可，平时老见着什么街机大作移植到某某家用机上，这次终于有家用机向街机输送作品，从侧面上讲，也证实街机市场的低迷。不过本次 CAPCOM 与 NAMCO 合作，正所谓强强联手，为正处于低潮期的街机市场注入了强心剂。

游戏目前处于开发中，预计的发售时间为 6 月下旬，我想等到大家玩到这款游戏的时候，可能已经是下半年了，这里我们就先看看画面和介绍来解解馋吧！据目前的报道来看，这是一款自由度极高的作品，这在街机上，尤其是枪械类射击作品中，可以说是极为罕见的。游戏者通过移动枪来安排角色的行动，在一个较大的空间内，玩家拥有非常大的自由空间，这样我们在街机中也可以体会“生化危机”所拥有的特殊的恐怖与刺激！游戏的故事背景是我们熟悉的“维罗尼卡”，而游戏的主人公就是我们的 CLAIRE 妹妹和 STEVE 帅哥，不过这样设定的话，1P 和 2P 的枪械就会有一些不同，威力占据绝对优势的“卢格”射速比不上 M93R，所以玩家在开始游戏的时候必须考虑到人物与枪械的特点。







HEAVY METAL

23世纪，荒废的地球。巨大的陨石落下，海面上升。能够利用的资源和供生产粮食的耕地数目锐减。仅有的一点平地被勾结政府的特权阶级占据着，人们被赶到了不毛之地和污浊的地下。

大家都逃避现实，在电脑的虚幻世界寻找仅有的乐趣。但是，也有人用电脑作为武器挑战现实的不公平。他们就是被称做"NANO·GLADIATOR"的反叛者。他们在电脑空间AREACODE分割土地。通过NAI·TEKU合成的肉体和武器侵入现实，尝试物质的掠夺和土地的抢掠。对他们来说，独占土地的同伴和瞄准同一片土地的对手都是敌人。

电脑空间变成了地狱的代名词。破坏一切，没有什么剩下。一场自己生命的赌博。

……现在是掠夺时间。

剑系

▲主要以接近战为主的剑系类型。通过连续攻击可以给敌人大伤害。





TRAP系

▲照片中的强光导弹在专用的强光模式中可以从上空攻击敌人。



铳器系

▲以飞行道具作为主战斗力。左图是可以连射的火箭弹特殊攻击，右图是发射的霰弹。此外还有手枪、来福枪、火焰放射器和激光枪等可以使用。

STOMPERS

为达到目的不择手段，残忍而富有搞笑意味。他们中的任何一人都不会屈服于别人的威力，为了夺取土地对现实中的一切进行破坏。为能成为这个混沌世界的霸王，他们在电脑世界演绎了一次又一次的邪恶争夺。

SLASH

▲像猫一样性感且酷。但是战斗一开始就显现了危险的本性，拥有无限的恐怖能力。

HOUND

◀短头发，性格急躁。常采用拼命的战斗方式，他令人感到恐惧，但是被队友们信赖。

ZEUS

▶拥有巨大破坏力的假面男子。集团中决定性的存在，虽然拥有被大家信赖的能力，但是没有人见过他真实的模样。

ELITE

守护电脑空间的和平，防止地区的进一步恶化。他们是一支特殊的战斗部队，他们的任务就是保护被私欲战争侵害的人们的安全，作战时冷静无情。



SARGE

▶实战经验丰富的专家。任何情况下都可发挥出自己的最大潜力。

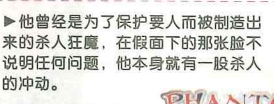
KASSEY

▼使用电子机器的达人，虽然战斗经验不足，但是却被队友信赖和喜爱。



STAB

▶从外表看很难判断他的性格，实际上他是一个非常善良的战士。极富幽默感，在战场上值得信赖。



METAL HEADS

DUKE

▶贵族的末裔，胸怀广阔，天生的领导者，他是707METAL HEADS的灵魂，拥有剑士的最高技能，领导的能力也无人出其右。



LANCE

▼拥有战斗才能的王子。为了夺回本族的光荣不惜失去自己的生命，一往无前的战斗气概令所有对手折服。

▶骑士一族的王女，野丫头类型。外表看着很性感，其实是勇敢的战士，很多男人也不是她的对手。

出没于电子战场的高贵骑士团。因为陨石落下失去了先祖领地的他们为了夺还骑士之名和骑士血脉而发誓斗争到底。

AGENTS

PHANTOM

▶他曾经是为了保护要人而被制造出来的杀人狂魔，在假面下的那张脸不说明任何问题，他本身就有一股杀人的冲动。

▶▶残忍冷酷。拥有神秘且性感的外形，拥有众多的追求者。杀人技巧高超，利用自己超群的魅力领导集团。

TALBOT

为了金钱杀人的恐怖刺客。无论是为了理想的正义战士还是凶恶的犯罪者，在他们眼里统统一样，只是一个刺杀目标而已。在杀人契约面前，道德和法律没有任何意义。

MAYFLY

▶外表让男人看着心动，其实本人却想毒蛇一样危险。性格古怪，常用迅雷般的速度玩弄敌人。





Around the Developing Teams of SEGA

SEGA Vol.10 SEGA GROUP

作者必须考虑到许多的问题,如果不能周全的策划的话,最终大家的劳作就得不到必要的回报。

现在想想在制作"HONG ON"时是经过多次反复计划之后而制作出的东西,因为还算是初次工作,所以当时实在是很辛苦,不过我也学到了很多东西。现在想想当初在制作筐体的时候,我们考虑到店的入口的尺寸以及拆除包装后暴露的实体的尺寸等,现在说起来大家是不是觉得很好笑,但这真是当时作为制作者的我们认真考虑到的问题之一,我想这也是我们SEGA可以在街机领域领先其他厂商的原因之一,毕竟除了考虑消费者的爱好以外,经营者的利益和便利也是我们这些制作者必须想到的。当然,也并不是说我的每一步都考虑的那么周到,比如游戏音乐从现在来看就是失败的想法,因为当初的街机厅里,游戏的背景音乐有些单调,只是基本的单一旋律,所以我们设计的音乐属于那种动感十足的风格。但是,最后因为音乐在当时属于绝对的另类,所以我们又不想因为这一原因而导致有玩家对本作产生厌恶感,最后我们还是权衡了游戏的背景音乐。现在来看,这是个不小的失误,我们改变了音乐,使得游戏的特点一下子失色不少,当初的决断对于现在的我来说是个教训。

最后因为大家的不懈努力和玩家的支持,可以说是业界接受了"HONG ON",所以我想将这部游戏制作成一个系列,从筐体的改良上我认为"HONG ON"是人力操纵的,所以我想制作不是人力的筐体,毕竟在当时

Everything AM2 OF CRI

AM2 ≠ Yu Suzuki

AM2＝铃木 裕,这是我们要澄清的错误概念

作为街机的爱好者,我们都了解SEGA这些年在此领域所做的贡献,如果提SEGA的话那么肯定会提到成绩斐然的AM2研,而如果是AM2的话,那么肯定会想到铃木 裕,我想这是一般玩家的代表性的想法。但实际上除了AM2之外,SEGA还存在着众多的开发公司,即使在AM2中,除了铃木 裕之外也存在着众多的伟大创造者……不过即使那样,许多玩家仍会第一个提到铃木 裕……

过去名噪一时的大型筐体游戏和"VR赛车"、"VR战士"系列就不用过多介绍了,在近年的AM2的项目中也存在着许多与铃木 裕有密不可分关系的游戏,而且铃木 裕担任制作的"VR战士4"和"莎木Ⅱ"在今后也依然是广大游戏者以及媒体关注的焦点。

但是在AM2中并非只有铃木 裕一人便能够制作出脍炙人口的游戏,他的周围还存在着许多支持他的创造者们。在本次的AM2的特集中,采访铃木 裕的发言当然是会备受注目的,但是我也希望大家通过阅读铃木 裕的话来试着探寻隐藏在AM2后面的色彩。

好了,随我进入AM2的世界——

如果提到AM2的话,那么有一定资历的玩家一定会从过去的大型筐体游戏开始一直想到"VR战士"系列、"莎木"系列和经常挑战新创意的游戏制作者们,那种活力到底是从哪里产生出来的呢?我想大家也许能够从AM2的部长铃木 裕的话语中搜寻出答案我们想要得答案。

势衰的大型筐体时代

——您是什么时候进入公司的呢?

铃木:1983年,那时并不叫2研,AM、CS和硬件都是在一起的,开发这种形式只是其中一个而已。佐藤(注:佐藤秀树·现SEGA代表总经理)当时好像也在。虽然不是很确定,但是我记得当时总共有40~50人。也许还有别的关连开发部门,但至少我所在的房间里只有这些人而已。

——您第一次亲手制作的游戏是什么呢?

铃木:做为项目的有激光DISC的"BADLAND"什么的,做为当时激光DISC的先驱制作者的助手,我曾经制作过3个软件。那之后制作过SG-3000的"冠军拳击"和"HONG ON",那时刚开始制作街机游戏只是大家闷头编写程序而已,仿佛没有考虑到消费者爱好或者是市场的需求。其实街机的制作没有那么简单,制



株式会社CSK总合研究所(略称CRI)

设立——1983年10月

扩充——2000年2月合并AM2研

总资本——1亿1千万日圆

总经理——铃木 久司

经理——铃木 裕

业务内容:

- 大型游戏机、家用游戏机软件的企画与开发
- PC及其它类型主机的软件的企画与开发
- 3D图型、ONLINE相对应技术的研究开发

我认为那才是最代表科技的选择，于是我们开始制造起现在广为使用的运转筐体(电动力)，而实现这一切的便是后来推出的“R360”。

我想我是个天生适合街机市场的人，我对大型筐体存在着一种莫名的执着，即使在还没有决定装载哪个游戏的状态下，我也会热情高涨的去仅仅制作这个筐体！做想做并热情高涨的去做，如果能够再在一定程度上我的产品销得很不错，那么对于我来说这便是最好的过程和结果。

对于街机新作的开发，我们并不是被迫去做，而是自己想做，所以即使再苦再累我们也一直会热情高涨的做下去。我觉得我们AM2当时那种废寝忘食的工作劲头是非常不错的，我现在很想再一次体验那种感觉。

有时那种全身心投入和大家齐心协力的一体感是相当棒的，我们就是在那种状态下而制作出了“法拉力F355”那个游戏的。我们在和法拉利车队进行合作，那时候大家投入到只要提到法拉利的F1车队，那么连送便当的人都会喊上一声“胜利！”。连那种“局外人”都被我们感染到这种结果，我就想如果让那支队伍成立制作公司的话，那一定会是最棒的制作公司之一！毕竟大家都拥有相同目标的话那么是最棒的！！

——AM2的开发技术与别的游戏制造单位相比有什么突出的呢?

铃木：我觉得并没有什么特别的技术。因为是游戏，所以我想开发者必须要进行挑战，而且必须娱乐观众，我们必须要为玩家制作有意思的东西。追溯到以前的AM2的话，从表面上看像是从只有我一个人而开始做起的，所以大家很容易产生AM2拥有绝对高等级的开发技术实力用来实现我的想法，其实这是绝对错误的，最重要的一点是从开始到现在AM2中并不是只有我一人的创作队伍。也许是因为大家对我负责的项目印象很深，所以导致了大家产生AM2只有我一人的错觉。

反过来说，如果AM2＝技术这种印象真的给大家很强的感觉的话，那我想我们就更应该制作出不同的东西啦……不过就算有这种作品存在，其实也并不是因为我们拥有高于其他开发团体的技术。另外说道这里，我个人认为最重要的并不是技术，而是游戏性，我想那是一种感觉和感性的东西。

——您对于在如此低迷的街机市场，新作品开发还能以什么作为驱使的动力呢?相比之下制作家用机软件自由度现在是很高吧?贵部门今后的开发会出现偏移吗?

铃木：我也想过这些问题，既然问到了我，就随便举个例子谈谈我自己的看法——中华料理店(买我国风味食品的饭馆)目前拥有绝大部分市场，现在据说还在建什么连锁大厦什么的，从表面上看仿佛市场被中华料理店所占领(哈哈……目前日本的饮食市场真的被‘中华’食品所占据吗?大长国威！！)，但是不要忘记那些只有极少数人光顾的法国料理店却也存在着，他们在市场如此的情况下依然生存也就说明了我的看法。市场是由消费者所左右的，消费者是至高无上的(看看人家的业界精神，现在才了解到为什么我们的游戏公司落后他们那么多……不光是技术与经验的问题)。而开发市场的人员则需要为整个市场服务，只要有“法国料理店”的消费者，哪怕是只有极少的群体，也需要你全身心的投入。而现在的“中华料理”就是薄利多销的家用游戏机业，“法国料理”则就是街机。不知道我的例子是不是准确，但我认为要是偏要从这两个方面来考虑的话是无法进行比较的，因为双方都有优缺点，都是为市场服务，都是消费者需要的产品，所以具体情况要具体处理，我觉得无论作什么开发都很开心的，同样也都是需要负责的。

话说回来，虽然街机的市场确实正在缩小，但是我想我们还是有信心和能力让它继续存活下去的。SEGA的“机械电子工业”(仿佛是指关联街机技术的开发工作)还在良好的作动着，我现在很想和那些让人惊叹的新技术结合而进行各种各样的尝试。

我们并不是只善于制作高科技表现的作品，我个人也想制作像砸鼹鼠(游戏者用锤子敲击从洞中探出头的鼹鼠)那样的东西，或许这是我个人最喜欢的领域吧。虽然不是最高深的领域，但是我想它应该拥有根本性的乐趣，我们就是要利用技术而将那种优点运用到游戏当中。砸鼹鼠是一种直接倾诉感性的游戏，大家能够直接的去敲击，这种感觉是相当不错的(笑)。无论假想的现实感有多么发达，人们总是要去接触真正的现实的。

面对目前的市场，我们这些制作和开发街机的团体或者公司也必须要重新定位，或者说为现阶段的街机重新定位，因为现在它已并不具有任何魅力了，如果不明显改变游戏时的气氛的话，那么我想街机是无法继续生存下去的，不快速正确的改变的话，街机对客人的吸引力也就会越来越弱。如果大家能为街机找到一个具有新意的位置的话，那么我想街机也会变得更有意思。但是这件事我们必须要和其他制作组甚至所有的店铺一起共同去做才能实现。

——SEGA现在好像正在街机上进行网络等的挑战吧?

铃木：我们很想做，但是今年只是计划阶段而已，因为我们还没有做好实际行动前的准备工作，这里的问题很多……例如大受欢迎的制作人是制作街机的老手，他有时也会提到新的方案和建议，但是如果将这些新的灵感组合在一起进行制作的话，那么开发首先要拥有1个正确定位会比较好一些吧，而把握这一尺度的负责人则需要拥有更加丰富的经验。而且因为是开发，所以研究阶段的东西应该有很多，如果只对1种类型的店铺进行供给的话，那么开发阶段拿出来测试的东西就要越来越多的放入该店，这样一来我们才能够继续制作用户反应好的东西。但是，只放置在一种类型的街机厅的作品早就不符存在了，所以从多方面反馈回来的意见经常的绝对对立的，这以后的筛选和协调是最让开发者头疼的!

从某种意义上来说，构思是一种自由，即使在经过各种各们的挑战之后而没能成为制品的话，那么也并不坏，因为有人会继续去做的，我想那种思想和想法一定会被谁继承的。目前电影行业就正在被各种各样的继承所弥漫，而游戏的开发也必须要考虑到那一点才行。虽然我们并不是要必须使用某个构思，但是我们还是想要重视各种各样的构思。

所谓的AM2R&D中的R&D就是探索和发展。虽然现在发展占很大的一定比重，但并不是我们不重视探索，我们也很希望AM2尽早拥有探索和发展都占相当大比重的项目。

今后的项目和今后的方向性是?

——新作项目的进行情况如何呢?

铃木：“VF”自体还有许多要做的事情。而“VF4”现在正在进行着各种各样的检测。系列的强劲力量果然是堆积和沉淀出来的，而4就是从3以后开始制作的，所以从那种意义上来说，内容方面的确出现了学习的效果，我个人也感觉这部作品比以前更出色。虽然是自吹自擂，但是我想与“VF3”相比，“VF4”对于一般用户的范围还是扩展了。在制作“VF3”时，虽然我们为资深玩家做了各种各样的准备，但是结果我们连人类的力量达不到部分和不必要的深度也制作了出来，所以我们在制作“VF4”时对那种部分进行了适当的调整。我自己要做的就是要让“VF”自体向前踏出一步。制作者是能够任意改变形式的，我觉得用户是会允许的，所以从那种意义上来说，我们正在以用户允许的变化来开始向前迈进。“VF”中也存在着某些不足的形式，我们正在想方设法的改变它，使其成为成熟的形式。而那种日趋成熟的形式却恰恰正是只能向着用户一方所希望的方向进行挑战的形式。虽然其中也会有某些束缚，但并非是什么都不能做，就像当初策划推出“法拉利”一样，我比较喜欢每次出现时都给人一种完全不同的感觉(笑)。

在新鲜度方面，我觉得还不错，因为第1作有许多非常困难的因素，而第2作中便能够加入许多想做的东西。可是全部想做的东西是一辈也做不完的。想做的事情就是这样的，在前作中没能见到的部分也许就隐藏在后面的续作当中。

——今后，AM2的方向性是要改变呢?还是向成熟的方向性进展?

铃木：我想推翻AM2给别人留下的印象。我过去给别人留下了很强的印象，所以别人总觉得所谓AM2就是只有铃木裕制作的游戏而已，其实不是这样的。因为我们的队伍是由好些人组成的，所以我们应该推出不同的东西，因此这样就有必要给别人留下与以往不同的印象。不仅仅只是模拟游戏，我们也很想做做不同的东西，所谓AM2并不是等于模拟，它应该是一支制作新事物的队伍。我们希望有时会出现像制作砸鼹鼠这样游戏的部门，我觉得那很必要。如果大家能够认识到那种新印象的话那就太好了。因为今后的项目不仅仅只是模拟性很高的东西。

如果有人想尝试各种各样的风格的话，那么我会放手让他去做。如果是因为想干某件事才去干的话，那么做事的人一定会全身心的去做，并且成品的确率也会很高。我们现在很想重视开发的人们的干劲，并且很想重视我们制作公司的体制。开发就可以说是越出常轨的事情，如果没有任何障碍任何顾虑的话，那么人们就会去做一些新的东西，我们就想那样，不要回顾过去，只看前面的道路!







游通社 VOL.5 Game AGENCY

鉴于读者来信中的各种意见和建议，Mars 决定对游通社进行如下调整：

1. 玩家评刊的内容并入前面游通社大标题下，因为这两部分的内容实在没有什么太大的区别，而且读者来信关于评刊的内容基本围绕着“错别字& 病句”、“图片质量”、“拉页、掉页”、“杂志颜色搭配”、“关于电脑游戏的内容太少”等几个主要问题，实在没有重复刊登的必要，而且以后会增加专门用来评刊用的《读者意见调查表》；

2. 原来的评刊部分改为问询处，扩大问询处的范围，多回答一些问题，解决玩家的疑惑，为大家提供更多、更有用的消息；

3. 自由玩家社区缩减至一页，只登出社员名单和玩家来稿。

大家不难发现，经过调整的游通社比原来缩减了一半，只剩下 4 页了。另外，在经过激烈的思想斗争之后，本期暂停“无厘头游戏直击”，喜欢这个栏目的朋友可能要失望了。Mars 发扬友爱互助的精神，节衣缩食，把省出来的让给这期的攻略。毕竟，攻略是重头戏，《尤特那英雄战记——泪指环物语》的完美攻略着实让人心动，我为了等攻略出来再进行完美游戏，特地没在游戏刚一发售之时就抢来先玩。

来信请寄……

各位读者朋友，请注意，如果来信的话，千万不要把信再寄到海南去了。不论是来信，还是汇款，都请汇至“北京清河邮局 062 信箱”；邮政编码是“100085”。游通社的通讯地址也是这个，但请你们在信封上顺便注明“游通社收”或“Mars 收”。我的 e－mail 是“mars－leo@163. com”，在 NEWTYPE 的首页上也添加了我的信箱。再次强调，一定要把信寄到北京来，不要寄到海南去了，每次从海南转寄过来的信件实在让人很头疼。这不仅使读者和我们无法在第一时间内沟通，而且，有很多非常优秀的稿件也会遗失、散落。不论对谁来说，这都是一种损失和不便。

批判“非天”，批判“三国”

XX 编辑：

你好！

问候之后是想请你代我转告主编：“纵横四海”换文章吧，不要再登什么真相，浪费我们的纸张了。也想请你代为转告“非天”，写一点有创意的东西吧，不要再在这里东拼西凑地找历史书抄材料了。上次的“关羽”中语言到还有趣，这次的“马超”就完全和“论”没有任何关系了——整个是翻译讲解。说实话，我知道诸葛亮充其量是个一流政治家、二流军事家，我也知道“常山赵”不过是个侍卫长，可那有什么关系？我们喜爱、尊敬的小说中的人物，为什么？是因为他们的“事迹”，所以也可以说是我们真正热爱的是那种精神，而不是具体的人，是不是？不信，就把董卓和孔明换一下，人们肯定会把董卓视为智慧的化身！重点强调：热爱和追求的是人的精神，不是挂有空洞名字的人。

而且，我还想问，“非天”写这文章的目的是什么？看文章的口气，似乎不是教给我们知识，而是让玩家彻底沉痛、难过一下。再说，读书是为了获取有益的知识，没事净写一些人性的罪恶、让大家知道些“黑暗”，有什么好？

最后，我想，“非天”也知道，长平一战白起坑了 40 万，项羽还少些，也活埋了 20 万。我国到现在还在批评南京大屠杀，并且一直宣讲我国的优良传统。不知道“非天”是否要站出来向不知道历史的朋友们讲解一下我国的传统呢？

再次强调，我喜爱“非天”的“生命”，所以希望“非天”能写出更好的文章，停止堕落吧！

吕青

如果说“无厘头游戏之击”是褒贬参半的话，那么“三国的真相”就是骂声一片了。大家对于心目中的偶像是非常用心维护之，所以接受不了“真相”，很多历史知名人物在玩家心中的形象也就由此而一落千丈。

无论是关羽还是马超，都是大家非常熟悉的人物，他们的故事也都是大家能够背得出来的。在说烂了这些“陈芝麻烂谷子”的同时，“非天”用了另一个角度去评价他们，讲了一些英雄们不为人知的“轶事”，也算是一种创新吧。吕青读者说得对，给大家留下深刻印象的并不是就某个特定名字的人物而言，而是指他们背后的事迹、他们的精神。既然如此，大家有何必太在意呢？！毕竟，有褒就有贬，有夸就有骂。玩家可指责的，大概就是“三国”的内容已经脱离了“游戏”了吧，就当是同人好了。（如果说同人小说是完全的胡说八道，那么“三国”还至少保留了至少 50% 的真实性。）

对卷首特辑的一点看法

这期的“卷首特辑”真让我感动，关注 KOF2001 的能看到“电电”真是幸福。其实，我是个 KOF 的狂热中毒者。自从 SNK 被收购以来，KOF2001 若隐若现的消息真是吊胃口。现在好了，既然已经明白了，我再也不用担心我的格斗之路到此结束（虽然有很多很好的格斗游戏，但对 KOF 的感情已有五年，大家可以理解吧）。嗯，the game never ends!

广西　文昭智

为女玩家说句公道话

我今天在“电电”上看到了 Mars 姐姐就任这件事，我觉得真是相当高兴。毕竟很少有 MM 能在这么激烈的男性游戏场上“存活”到今天（好象过头了一点）。虽然无论是在电脑游戏，还是电子游戏的各种报刊上，男性玩家都大肆发表“保护稀有玩妹”的宣言。但这种保护，其实是残酷的性别歧视。女玩家永远出不了头。有时，挤进满是臭汗味的游戏店，顺手拿起一本 PS 游戏杂志开始翻阅，那时，店里所有的男生就会投来异样的目光：“女生也玩这种游戏？”“女孩子懂什么，这是男人的世界！”“充其量也只是《大富翁》、《泡泡龙》。”不知 Mars 是否也有过这样的经历？！……（后略去牢骚若干字。）

上海　Milky

现在是男女平等的时代了，游戏不等于男孩子的专利。不论周围的人是否或多或少地对玩游戏的女生抱有偏见，我们都不能否认，确确实实地存在一批很有发展前途的女玩家。比如，原来在上海曾举行过“KOF99”大赛，冠军就是一个很可爱的女孩子；还有，南京的张力心 MM，她在来信上说她的“KOF97”在那里是无敌的。你就不要为这些不愉快的事不开心了，毕竟，我们可以用实力来证明女玩家到底是不是“菜鸟”。

Questions & Answers 问询处

终于，问询处扩版了。可是，游通社却严重缩水了。能在经过超级压缩后的"游通社"里幸存下来，可见领导对于问询处的重视。相比之下，比起原来和"玩家评刊"一起共用一页、而且经常被挤在角落里回答不完问题，这次的改进还真不小——八分之零点五到四分之一，翻了两番……

我是一名SRW迷，所以我查到贵刊98年6至8月的杂志上，有《SRW－F完结篇》大型连载攻略，我费尽心思也买不到，只有向你们求救了。如果你们那边还有书的话，就请卖一本给我。特急SOS！！！

江苏省 丁强

——非常遗憾，你希望购买的杂志，我们这里也全部售完了。

1. SNK的"月华剑士"系列一共出了几个版本？对应哪些机种？有GB版的吗？

2. 一年内WS版的游戏会不会出中文版？WSC今年年底大概价格会降为多少？

湖北 徐沛歆

——"月华剑士"系列一共出过SNK的卡带版、CD版，PS版，DC版，还有NGPC版。没听说过有GB版的。

——这个，这个……不知道啊。(超出了编辑们的理解范围和能力范围了。)

1. 吾于4月9日购一DC，型号3030 made in Japan，老板说是欧版，不过某杂志上说是美版，使我丈二和尚摸不到头脑，请问为何版？

2. 此机不用变压器直接插在家电即可，是否损机？有必要购买火牛之类东西否？

3. DC在D版情况下，多久KO？

浙江 高业

——是欧版的。

——应该没有问题，不会损害机器。

——如果是玩D版，那很难说。在今年4月的期刊里，已经回答过这个问题了。

1.《古墓丽影4》中，劳拉在墙缝中打中对面的红点，左下的门开了以后，我骑摩托冲过去，可是怎么也冲不上去？

2.《梦幻模拟战》2代，在PC上玩有一关会让你选择是否加入帝国军，可在PS上却没有。问怎么样才能加入帝国军和魔军？

3. 有无一张这样的VCD，里面全是FF8的CG动画？

4. 有无《地狱先生》的动画VCD？有无《病血》的PS版？

5. 有杂志上说PS将重新制作"恶魔城"，有无发售？几月发售？

浙江 叶捷

——就是该像你说得那样，你再试试。

——自从在超任上推出了《DER LANGERISSER》，以后陆续在PS，SS等主机上推出的《梦2》都有加入魔王军，帝国军甚至走自个称王的霸者之道。另外在SS上推出的版本里还有大团圆的结局，既走光明的路线又将帝国四天王收入麾下。具体是在青龙骑士团的莱昂和雷阿多帮助艾尔文消灭魔物的那一关结束时，在莱昂问艾尔文是否愿意跟他走时选"是"，那么莱昂就会加入队伍，艾尔文成为帝国军的"第五把手"。不过原来的同伴则只剩下海因和洛加跟随着。以后想加入魔王军和走霸道就要接受暗之王子何赛的诱惑……先加入何赛一伙再选择背叛的话就能走霸者之道了。

——有的。

——有《地狱先生》的动画VCD(这个问题似乎不是我们的管辖范围，下会记得问《梦幻总动员》的伊丽丝呀)。《病血》没有PS版。

——已经发售了。

不知你是否玩过GBC上的"游戏王3——三圣战神降临"？希望能告诉我：

1. 此游戏是否好玩？是否有像原著中，游戏与海王用卡片决斗的场面？

2. 此游戏与"游戏王4——城之内"、"游戏王4——海马"、"游戏王4——决斗篇"有何区别？

3. 请简单介绍一下"游戏王4——决斗篇"及其推荐度。

南京 张纬

——是比较好玩的游戏。

——游戏王4的几个版本除了卡片有出入外，其它没有多大的区别。

——三个版本的不同之处在于每个版本各自拥有一张不同的究极牌。推荐度和其他版本无异。

1. 北京哪儿有卖EVA的CD的？我想收全一套。

2. 哪儿有卖模拟器ROM的CD？

北京 冯凯

——鼓楼，五道口，还有就是JEDI的私人收藏品，你可以用天价跟他交换，嘻嘻。

——原来五道口有的卖，不过最近正在严打，不知道现在还有没有。

问几个关于《月下夜想曲》的问题：

1. 第二轮游戏时如何得到两枚稀有物品出现概率提升的指环？

2. 妖精和半妖精有何不同？

3. 道具"レムリアソード"可以引出盾的魔力，可它与那面与阿鲁卡多的盾类似的盾组合时，主角头上会出现"？"，请问可有实际效果？

4. 图书馆老爷爷的椅子顶16次、24次和64次会得到不同的道具，可这道具从哪儿得到的呢？还是顶他的次数一到自动有了？

北京 郭严

——提高物品出现概率不是得到指环而是输入一个特殊的名字来开始游戏，这样主角的幸运数值会提高，密码请参阅以前的"电电"。

——妖精可以使用物品袋里携带的回复道具为主角回复损失的HP，妖精还能用金苹果使战斗时HP变为0的阿尔卡多复活，而且都是自动进行的，不需要自己去操作。

——不明，没有实际效果。

——不清楚。

请问亲爱的PALADIN，VGS的FPE到底怎么用？

上海 刘轩

——老P让我转告你，关于这个问题聊起来很复杂、繁琐，一时之间说不明白(因为问询处的篇幅有限)。他会在以后的《模拟器漫谈》里作详细介绍。

能否解释一下，SFC模拟器(DC用)为何可不用碟玩？

桂林 阿走

——SFC的游戏容量很小，读取光盘后已经读入了DC的内存，所以这时你把碟拿出来也还能继续进行游戏。

初级社员

●吕闻思(女 15岁)
地址:广西陆川县陆川县中学初二180班(537700)
●颜浩(男 18岁)
地址:重庆南坪龙门浩职业中学高一邮电2班(400060)
●沈加文(男 15岁)
地址:浙江嘉善县西塘镇四方汇40号(4565526)
●杨洪培(男 16岁)
地址:广东顺德市容桂镇德胜路5座303号(528303)
●王硕(男 18岁)
地址:贵州贵阳市桃园路73号(550002)
●王辉(男 20)
地址:吉林省长春市东风大街7号 吉林工学院一校区 0002班(130011)
●小慧(女 14岁)
地址:中山市南区渡头公园路44号(528455)

free gamer zone 自由玩家社区

●Ronnie(女)
地址:上海市宝通路135弄1号405室(200071)
E-Mail llsqua@ yeah. net OICQ 37824322
●陆颖晖(男 15岁)
地址:浙江嘉善县西塘镇二轻新村110室(314102)
●颜曙帆(男 17岁)
地址:安徽合肥实验学校92(1)班(230061)
●文昭智(男 16岁)
地址:广西玉林市玉州区第五中学99(3)班(537000)
●栾福文(男 20岁)
地址:山东龙口市博物馆天华书店(265701)
●陈惠军
地址: 江苏省南京市六合县泰山路177-1号(211500)
E-Mail wwwchj2000@ 163. net
●杨华(男 21岁)
地址:浙江宁波江东区柳纺38幢140号603室(315040)
●葛亮(男 18岁)
地址:青岛佳木斯路27号3单元501市(266034)
●祝三山(男 19岁左右)
地址:南宁市纬武路160号二栋七号(530022)
●韦明延(男 19岁)
地址:广西河池地区东兰县广播电视局(547400)
●何钦赛(男 17岁)
地址:浙江省平阳县昆阳镇车站南路39号(325400)
●张路(男 18岁)
地址:安徽省淮南市第三中学高三(5)班(232007)
●方键(男 18岁)
地址: 广东省潮州市太平路辜厝巷南涸池菠萝房9/9#(暂时)(521000)
●皮克(男 17岁)
地址:安徽省淮南一中高一(5)班(232001)
●王猛(男)
地址:新疆克拉玛依市白碱滩区钻井43-15(834009)
●郭严(男)
地址:北京市大兴区观音寺北里10#5-202(102600)
●戴正(男 19岁)
地址:浙江省台州工业学校98建1班(318000)
●李洪斌(男 18岁)
地址:上海市闵行区龙吴路4986号9903班(200241)
●杨培洪(男 16岁)
地址:广东省顺德市容桂镇德胜路5座303号(528303)
电话:(0765)6629576
●Monkey(男 15岁)
地址:武汉市武昌区陈潭秋中学(430063)
●张凯(男 15岁) 昵称:KYO-2000
地址:陕西省汉中市汉台区汉二中初二1班(723000)
●吕江波(男 18岁)
地址:山东莱芜鲁矿一中高二1班(271113)
●余光裕(男 19岁)
地址: 广东外语外贸大学国际商务管理学院国际商务英语系2000级6班(510420)
●黄小虎(男 17岁)
地址:广西省百色市向阳崇信巷13号(533000)
●徐赋明
地址:哈尔滨工业大学1-518(150001)
●潘伟(男 17岁)
地址:广东博罗县富华巷六座东602号(516100)
●IORI(男 16岁)
地址:江西景德镇市昌河中学高一1班(333000)
●黄立民(男 21岁)
地址:河北望都县高岭乡南高岭村(072450)
●陆恒(男 21岁)
地址: 南京化工大学江浦校区8020信箱87分箱(211800)
●吴二龙(16岁)
地址:秦皇岛市海港区西港路中学
E-Mail wudalon7032@ sina. com
●蒋晓庆(男 20岁) 昵称:炎龙
地址:浙江临安天目外国语学校高二(B)班(311300)
●陆怡铭
地址:上海市浦东新区博山东路440弄六号102室(200135)

我的青春不只属于游戏 我的游戏却只属于青春

没有敏锐的观察力，也没有华丽的文采的我,不知对于13年玩龄的我的青春、我的游戏能说些什么。我细细想来,大约在下面的论证中,也许能够明白自己。

论点:我的青春不只属于游戏，我的游戏却只属于青春。

论据1——HP

这是首要的，现今体力确实不如以前了，记得我年轻哪会儿，3个5个通宵达旦的是家常便饭。可如今，偶尔上个通宵就腰也酸了，身子骨也痛了,腿也老抽筋,手还老发软。还是青春好呀!

(画外音:使用cure或停玩3月锻炼身体。)

论据2——友情

大约很多人的回忆中总会有几个小时侯一起玩游戏的伙伴。那时候,几个人就连上学放学也在讨论游戏，然后，你拿一盘卡，我拿分插，ACT的配合，RPG的研究...... 就连去街机厅也是大伙一块去。但是,人总会长大的。总要分开的,于是东奔西走的,再也难相聚。当你以为终于可以不用抢把而一个人独玩时，才发现，没有了朋友们的吵闹,一个人玩是多么无聊,打得再好,不会有人夸你,打得再烂,也不会有人笑你,才明白，原来带给你快乐的不仅仅是游戏，还有和游戏一起成长的青春的友情。

有人说，现在网络发达了，PSO不都可以联网打了吗?可是,大家一起在玩和大家在一起玩，那是绝对不一样的,只要是曾经这样长大的玩家都明白,几个人一起玩的快乐是什么网络游戏也替代不了的。

(画外音:找老友一起去买GBA,然后对战。)

论据3——玩心

说实话,人越大,兴趣似乎就越小,玩心也小了不少,对什么都提不起兴趣来。要是在小时侯，谁问我最讨厌哪个游戏，我一定答不出来，那时候能玩的游戏少呀，每个都玩得透，每个都好玩得很。而现在谁问我同样的问题,我还是答不出来，因为我连讨厌的心情都没有了。对于ps游戏,有很多我都可以说好看,但要说好玩,那就不多了(不可否认，比如恶魔城。风之克罗诺亚，FF7,MGS都很好玩)。

我一直认为。我玩过的RPG中最好的就是Chrono Trigger和Final Fantasy6，至今无出其右，包括它们的后代也不能。因为没钱,买不起n64，但是前些日子，接触了n64的模拟器，玩着Zelda64，我除了把掉在地上的舌头拣起来，不由赞叹老任毕竟是老任,它的游戏就是这么好玩，让你有玩心。

PS上的游戏总有这么几个形容：华丽的画面,宏伟的场景,出众的人设,史诗般的剧情,史诗般的音乐,却少有说这是一个好玩的游戏。对了,写这些的人真正读过世界上4部出名的史诗吗?能说出名字恐怕都不容易,更别提看过了。真正明白什么是史诗吗？就乱来形容!

还有,我累了一天,想玩游戏乐一下,可游戏却让我感动得无法控制，哭得死去活来的，我犯得着吗?那还叫什么娱乐,不如叫郁悲好了!我不需要游戏改变什么我的世界观,我只要快乐地游戏,我只想玩好玩的游戏。一个游戏不好玩,还算什么游戏?

(画外音：购买NGC，毕竟老任的游戏能让人重提玩心。)

论据4——功略

有10年玩龄及以上的人，大约小时侯玩游戏都没有什么功略吧？那时的探索,发现,经验，成长，每件事都给我们带来无比的快乐，可现在功略漫天飞,玩游戏似乎成了印证功略的准确和观看一下CG,好没意思。感觉就像你正在看悬疑电影,忽然有人告诉你:那个厨师就是凶手!你说这有多无聊？因此,强烈建议电电取消超功略道场,多出的页数给游通社!

(画外音:你自己不看功略不就结了。)

综上所述,我的青春不只属于游戏,我的游戏却只属于青春是成立的,但是,但是我才13呀。

(画外音:喂,欧吉桑,那好象是玩龄吧?)

徐赋明

“左边的 DC，就是在‘谣传’SEGA 会停产 DC 时买的，当时打死我也不信，但现在……唉，残念！右边的 PS 跟我有好一阵子，记得是 98 年买的，到现在刚 3 年，但幸得我的照顾，至今未出过毛病。”

EVA 零号机；沙漠高达（サンドロックカスタム/SAND ROCK CUSTOM）；地狱死神高达（デスサイズヘル/DEATH SIZE HELL）；红色角马（ガーベラ・テトラ）；重武装高达（ヘビーアームズカスタム/HEAVY ARMS CUSTOM）；艾比昂（ガンダムエピオン/GUNDAM EPYON）；双头龙高达（アルトロンガンダム）；拖鲁吉斯（トールギス/TALL GEES）；Q 版沙扎比（サザビー/SAZABI）

成都 Macross Yan 提供的阵地



上海 GB 狂人 何一立“GB の阵地”



河北邢台 法基鲁自命名为：“三栖神殿——封印前の残像”



“我的 PS 和 SS 是初中毕业后优良成绩的产物，虽然年代久远（3 年了），但均已洗心革面（都换了新光头）。电视是自己买的，14 寸，没办法，穷啊。地上书上、包内盒内、犄角旮旯的盘，有百余张，可均为 D 版。除了 PS、SS 的盘外，还有 VCD、CD。地上的那些随身听串联是为了录制 MIX 版歌曲，电视右边门两旁权威动漫游戏杂志。虽然还有 SFC 和 MD，很久没玩了，就扔到地下室去了。”





名作大家谈

一个童年时候的感人故事

——说《波波罗古罗斯物语 2》

在电子游戏被大众所认可的日本，孩子是幸运的，他们能在游戏中建立正确的意识和美好的情感，这个过程是潜移默化的。《波波 2》就是一个这样的游戏，在凝重的主题下展开的轻松故事。

对于一个平常理解力的人来说，我们常常惊讶于主角能力的高超，赞叹画面的出类拔萃，津津乐道于精心营造的世界观。但我们常常忽略甚至故意回避了 RPG 应有的表现主题，那也是永恒的主题——爱与和平。《波波 2》简洁的童话式造型表现得清新亮丽。讲述的是小王子和同伴诛灭蛇型女魔王保卫国家的故事。这样的设定在习惯了情节必须离奇曲折、跌宕起伏的老玩家面前，未免显得有些幼稚和倒退了。这也许就是很多人没有真正的认识她，不经意就让她擦身而过的原因吧。

《波波 2》对于人物内心世界的刻画真是细致入微啊，尤其是王妹的出生时各人的思绪变化，小魔女对于自己身份的不能释怀，和击到魔王后的凄清结局。让人不其然的有真切的感觉。结尾处小魔女鞋子的掉落，水漫上来赤脚的冰凉，以及最后关头和王子紧紧相拥的情态，每一个细节都让我的心揪的紧紧的，我在祈祷，奇迹快出现吧，救救他们呀……看到最后我竟落泪了，这是我生平第一次也是唯一的一次因游戏的投入而落泪，他是我所见过的最凄美，最动人的一段结尾 CG。就象宫崎骏一样，有些东西让你完全忘掉现实而全心投入其中，没有半点的矫柔造作，一切顺其自然叫你不可抗拒，这是一种魅力，游戏和电影的最大魅力啊。

其实《波波 2》还有诸如不读盘直接进入战斗，可爱的人物表情，恰到好处的声优表现，温馨的气氛等等优点，只是在爱与和平的主题下都显的不那么重要而已。

童话式的风格十分适合女孩子和希望轻松的男孩子玩。有时候我们不看好莱坞的大片，而重拾一颗童心，投入地听一个感人的故事，也是生活不可多得的一种幸福啊。

钟德光

感叹女神传说

北欧女神终于通关了。没看攻略的过程，酿成了 C 级 end 的结果。女神柔和的几句话之后便是长长的制作者名单。翻完了半本漫画抬起头来，屏幕上映出的仍只有那殷红的剪影。

游戏的确是出色的，画面音乐都堪称一流。4 人同时扑上去群殴 boss，然后连续追加 4 个必杀的爽快感即使是在动作游戏里也很难体会到。但是完成游戏后却没有迎来想象中的激动。面对那样的结局，你又激动得起来么？即使是如此，我也并不后悔。自己也知道，手持着攻略完成的一个完美的 A 级 end，也未必会带给自己真正的快乐。至少，在长达 30 个小时的攻略过程中定是如此。不过将之与完成游戏后的迷茫相比的话，我还真不知道哪种情况更划算一些。毕竟攻略过程是短暂的，只有回忆才能在人生中扮演永恒的角色。

一直以来都很敬佩那些能够将游戏时间延长到数百小时，或是集齐了游戏中所有隐藏道具的玩家，不过我从未因此而羡慕过他们。做到了这个地步，真的还是玩家与游戏么？对于这一点有不禁有些犹疑。我不喜欢这样。我要在游戏中放松，漫游，我喜欢在那个虚构的世界中品味那种与现实截然不同的风情。

梦幻模拟战 2 的第 12 关，霸者之道。在前几回合之中必须用仅有的 3 支部队对抗帝国的 4 大军团长。而洛加亦因为个人因素而被排斥于培养对象之外。于是，弃置那 3 支增援部队而不顾，用仅有的两支队伍向众人发起了挑战。不为结局，不为叛逆。我只是认为，能够真正的做到这一点，才能达到本关标题所指的：霸者之道。同样，当不死者之王对我说出那自大的言语，而丽娜也惊惧于他那媲美于主神的实力之时，我毫不犹豫的按下了 RESET 键。强大吗？那么，让我们来战斗吧。突然觉得当时的自己，真的好似一个热血的傻瓜。

完成北欧女神后的失落，决不是因为没有优美的结局动画或是感人肺腑的动听歌曲。那只是相当纯粹的不满，不满那种隐讳的态度。倾注了自己的心血与热情的人或是事，在那么一瞬间便化为了乌有。一直以来竭力溶入的世界突然将自己排斥开来，轻描淡写的告诉我：你只是一个局外人，连真正的结局都不必知道。于是从那一刻开始，我便失落了。

C 结局，这应该是属于我自己的结局吧。如果是这样，我会相当高兴的接受它。但是，它并不是那样。那是 C 级结局。虽然这是我自己的选择。

在那些能够让我真正投入的游戏之中，我都凭着自己的任性来完成它。梦幻模拟战 2 中，我几乎只玩霸者之道。在《森巴吉它》之中我很满意于“手纸”而没有去寻觅第一个 good ending“永远”。就连心跳回忆之中，我也总会不知不觉的选择了虹野沙希。在那样的世界之中，我无法拂逆。与自己最为合契的只能是我自己。

刚看完 C 级 end 的第一个反应，便是这样优秀的剧情与人物为何不拍成 OVA？那样才是真正的旁观与欣赏，那样我才能够真正体会到这其中的一切所包含的一切涵义。也是那么的一瞬间里，它在我心中的地位由经典中的经典而略降了一级，那是自身的选择为结局所限的无奈。我分明是用自己的分身去漫步到了心路的尽头，而它却给了我一个无言，且明显是敷衍的结局。

RPG，角色扮演游戏。就北欧女神于我来说，并不太喜欢这种说法。并不是扮演，而是溶入或是保护。我希望她是最强的，希望她在我的保护之下度过更加美好与幸福的人生。更希望她是唯一而辉煌的，永恒如那夜空中闪烁的星辰。

微风掠过铃兰的草原，
诸神的战争早已为人遗忘。
抛开永恒的迷茫向后张望，
又见到，
那银色长发在风中的飞扬。

（请本文作者速与编辑部联系）

超级机器人大战α外传

我是一名机战迷，玩此游戏时间占我所有游戏时间的80%以上。如今，PS上最后一款SRW大作也已出了，在又沉默了半个月之后，我终于爆发。我不得不说些什么了。

α外传，他（此类游戏的含钢量不应用“她”吧）作为把对SRW系列不是很熟悉但又想尝试一下的玩家“说得”的确是有大战史以来最成功的一部作品。据不完全统计，命中率约为40%（不低了）。因为我曾向五位此前见我玩完结篇、α就云“又玩这种游戏……我为什么要说‘又’？！”的“战友”推荐此游戏，在“集中”精神指令帮助下击中二人。他们均将外传通关，并双双开始“α补完计划”。其中一位睁着泪水汪汪的双眸对我说：“曾经有一个很好的游戏摆在我眼前，我没有珍惜。等我玩过之后才相间恨晚、后悔莫及。如果上天要给我一个再来一次的机会，我会说出那三个字：‘玩机战。’如果非要在这上加一个期限，我希望是——一万年！”“啪”！我心中手柄自由落体至地面，摔得粉碎。

以上废话多了些，下面言归正传，谈谈我对他的一点片面的看法，仅代表个人观点，如有雷同，实属不幸，如有不同，求同存异。

先讲地图：3D棋盘式地图面积较α未增大多少，机器人据移动方向或接受攻击方向有了NEWS之分，我认为这样已恰到好处，不必像某魔装机种游戏设计为从后方攻击只能防御或回避。理由简单——机器人与人一样，可在空中地上自由转身，谁说别人踢你屁股、你的反击不是转身给他一拳而只能是放屁！（对不起，话又多了）我认为最理想的地图应是3D棋盘式但面积不应该小于完结篇，这样突如其来的敌人可能性更大，从而分配战略部署更为重要，并不是只要将绝对主力单方面筑成防御工事便可高枕无忧。

战斗画面：优点继续保持并更上一层楼，机器人动作更加细致华丽，贴近原作，但人物台词重新制作后略少，对喜爱开战斗画面的玩家不是福音。从α起便有地图武器削弱之势。外传更是明显。条件刻薄，不是狂费EN就是只有一发残弹，其结果自我练级（用地图武器轰击修理机使之互修取经验值）难，那于上青天。对于用射击格斗性招式消灭敌机一定数量会相应增加能力值利大于弊。主力机师能力如鱼得水、如虎添翼，相比之下靠“努力”加级的突击系主力无法享受这种“加餐”。其实战斗最大改变是引入援护行动系统，此招使战斗更加变化多端、行云流水、一气呵成、所向披靡、战无不胜……

数：熟练度这数值可使每次玩机种，话数和最终BOSS等都不相同，为重新游戏增加新鲜感，难度掌握在玩家手中对初学者有利。

话数最多也只有45，未免太短了，登场作品太少了，反对声：“作为α外传有义务短些，没权力喧宾夺主超过正传吧！”于是，“神圣阳光”与“日轮攻击”对发，地球第四次冲击，最后不约而同说：“希望β是α的平方。以往所有由人驾驶的机器包括双层公共汽车都作为替补母舰登场。”

资金是每部大战作品中的遗憾，始终未能将全部机甲、武器改满。为什么“幸运”、“祝福”不是金钱X10？！

轮到BS系统，虽然新增但绝对是鸡肋系统，芯片无好货，机甲档次低。我认为如量产型ν高达完全可由此路获得，超强芯片也可大量供应嘛。

最后，难度方面，除了最后几个BOSS玩命似的回复HP外无太大进展，取消二动（增加难度？）减少了游戏性，此法不当。

（请本文作者速与编辑部联系）



天津海虹游戏

玩友神州社会员杨子江开办（LV70 职业教皇）闯关族挚友，信誉保证

本页广告所录商品邮费不论类别，品种数量，一次邮购只需 15 元．本店商品质量上乘，请认准优质标记．

游戏资讯

优质日本卡通动画，4 元／张。节目单每 1 条是一个购买单位，每月都有新品种上市．

（动画片 VCD）

圣战士 3CD /飞跃巅峰 3CD
重战机 2CD /传说巨神伊迪安 4CD
超时空要塞 TV 版 12 CD
可曾记得爱 2CD
超时空要塞 PLUS 4CD
真三一万能侠 7CD
魔装机神 7CD
新世纪 EVA 13CD
EVA 完结篇 4CD
机动战士高达 F91 2CD
高达马沙的反击 2CD
高达 0079OVA 版 6CD
高达 0079TV 版 16CD
高达 0080 口袋战争 3CD
高达 0083 6CD
高达 0083 剧场版 2CD
高达 08MS 小队 6CD
高达 08MS 小队完结篇 1CD
机动战士 Z 高达 17CD
机动战士 ZZ 高达 16CD
机动战士 G 高达 17CD
机动战士 V 高达 17CD
新机动战记 W 高达 17CD
W 高达无尽的华尔兹 2CD
W 高达战场回忆录 4CD
战国魔神 13CD
机动战士 X 高达 17CD
倒 A 高达 25CD 完结
SD 高达（2CD）
银河英雄传说完全 TV 版 55CD
银河英雄传说污名的代价 2CD
银英传朝之梦夜之歌 2CD
银英传白银之谷 2CD
银英传新战争序曲 2CD
城市猎人百万黄金 1CD
城市猎人海滩之战 1CD
城市猎人我的爱人 2CD
城市猎人保镖密令 2CD
99 城市猎人 2CD
城市猎人爱与宿命的连发枪 2CD
超时空要塞 2 3CD
超时空要塞 D7 4CD
超时空要塞 D7 电影版 1CD
不思议游戏青龙篇 9CD
不思议游戏朱雀篇 10CD
不思议游戏延续篇 6CD
不思议游戏剧场版 2CD

柯南世纪末魔术师 2CD
柯南来自黑暗组织的女子 2CD
柯南 14 番目的 2CD
柯南引爆摩天大楼 2CD
柯南青山刚昌短篇集 1CD
柯南连续两大杀人事件 2CD
柯南太顺利的推理 1CD
柯南超级杀人计划 2CD
柯南毛利小五郎 2CD
柯南意味深长的音乐盒 2CD
柯南第十位乘客 2CD
柯南刑事恋爱物语 2CD
柯南卡拉 OK 厅杀人事件 1cd
柯南步美被绑架事件 1CD
柯南阿兰的初步推理 1CD
柯南瞳孔中的暗杀者 2CD
柯南江户诱拐事件 1CD
柯南黑天使的翅膀 2CD
柯南奇怪的寻人事件 1CD
大友克洋－麻木之部屋 2CD
大友克洋－老人与 Z2CD
大友克洋－亚基拉 2CD
大友克洋－世界末日 2CD
大友克洋－机械嘉年华 2CD
大友克洋－memoeries（记忆）2CD
浪客剑心 TV 版（一）12CD
浪客剑心 TV 版（二）14CD
浪客剑心 TV 版（三）7CD
浪客剑心 TV 版（四）9CD
浪客剑心 TV 版（五）9CD
浪客剑心追忆篇 4CD
浪客剑心剧场版 2CD
圣斗士星矢－黄金十二宫 25CD
圣斗士星矢－神与神激战 1CD
圣斗士星矢－黄金苹果 1CD
圣斗士星矢－海皇篇 5CD
圣斗士星矢－北欧篇 9CD
圣斗士星矢－最终圣战 1CD
圣斗士星矢－真红少年 1CD
圣斗士星矢 BTX 9CD
幽游白书 TV 版上 12CD
幽游白书 TV 版下 12CD
幽游白书 TV 版完结篇 14CD
幽游白书剧场版 2CD
幽游白书电影版夜叉阴谋 1CD
暗黑破坏神 3CD
罗得岛战记 6CD
新罗得岛战记 9CD
圣子到 12CD /剑风传奇 13CD
相聚一刻 TV 版上 16CD

相聚一刻 TV 版下 16CD
相聚一刻剧场版 1CD
宇宙骑士 1 6CD
宇宙骑士 2 3CD
天地无用剧场版－炎夏之圣诞 2CD
天地无用剧场－遥远的思念
新天地无用 TV 版 9CD
新天地无用外传 9CD
孔雀王 3CD /真孔雀王 2CD
JoJo 奇妙冒险 3CD
JOJO 冒险第 2 部 3CD
五星物语 1CD /3X3 眼 4CD
3X3 只眼第二部 3CD
金田一少年 TV 版 13CD
金田一少年－歌剧院幽灵 2CD
金田一七濑美雪杀人嫌疑犯 1CD
金田一露西亚人偶事件 5CD
金田一绝顶聪明的推理 2CD
金田一飞弹机关屋杀人事件 3CD
金田一 2 杀戮之绀碧岛 3CD
少女革命 TV 版 13CD
少女革命剧场版 3CD
GS 美神 TV 版 15CD
GS 美神剧场版 1CD
逮捕令（1－6）6CD
逮捕令剧场版 2CD
橙路 TV 版 24CD /橙路剧场版 2CD
碧奇魂 2OVA 版 1CD
碧奇魂 TV 7CD
学校有鬼 6CD /大运动会 6CD
爆笑吸血鬼 3CD /灵魂力量 9CD
烈火之炎 14CD
街霸 OVA 完结篇 7CD
街霸剧场版 2CD
少年街霸 4CD /饿狼传说 4CD
恶魔战士 4CD /97 拳王 1CD
98 拳王 1CD /99 拳王 2CD
拳王 2000（1CD）
太空战士 9 1CD
侍魂 3CD 斗神传 2CD
地狱老师 TV 版 99 最新 16CD
地狱先生 1CD /装甲骑兵 3CD
幽灵公主 2CD /北斗神拳 2CD
吸血姬美夕剧场版 2CD
我的爱神 3CD /幸运女神 6CD
伤追人 5CD /樱花大战 2CD
樱花大战 TV 版 25CD 完结
心跳回忆 2CD /心跳回忆 MTV1CD
天空之城 2CD /天空战记 3CD
听到涛声 1CD /清涩宝贝 6CD

GTO 麻辣教师上 9CD
GTO 麻辣教师下 8CD
机动战舰剧场版 2CD
风魔小次郎 6CD
寄生前夜 2CD
青之 6 号 4CD /X 战记 2CD
东京巴比伦 1CD
最游记 11CD /能量宝石 1CD
鬼神童子 2CD /倒凶十将传 2CD
足球小将 5CD /蜡笔小新 2CD
特搜机动队 3CD /守护月天 3CD
海底两万里 3CD
强殖装甲 3CD /沙罗曼蛇 2CD
梦幻游戏少女 2CD
兽兵卫忍风帖 1CD
武神传说 3CD /魔术师奥凡 9CD
魔术师奥凡第 2 部 12CD
霸王大系龙骑士 6CD
魔剑美神 3CD
秀豆魔导士 1 13CD
秀豆魔导士 2 9CD
秀豆魔导士 3 9CD
新秀豆魔导士 [illegible]
青空 [illegible]
攻壳机动队 [illegible]
攻壳 [illegible]
福星 [illegible]
他和她的故事 [illegible]
银河 [illegible]
新无 [illegible]
机动 [illegible]
机动 [illegible]
冒险 [illegible]
破邪 [illegible]
哥布 [illegible]
鲁帮 [illegible]
火圣 [illegible]
梦幻 [illegible]
风之 [illegible]
八云 [illegible]
英雄 [illegible]
金星 [illegible]
网络 [illegible]
绀碧舰队 2CD /新海底军舰 2CD
魔动王电影版 1CD
星方武侠 6CD /美少女枪神 2CD
学校幽灵 6CD /无限地带 6CD
影技 3CD /艾迪龙战记 7CD
课本没教的故事 2CD
午夜之眼 2CD /电脑战队 3CD

[illegible]
[illegible]
口袋妖怪爆炎 2CD
女神候补生 4CD
恐怖宠物店 4CD
安达充最后冠军 3CD
皮卡丘的寒假 1CD
毕其顿的恶魔 2CD
魔鬼天使战警 3CD

浪客剑心 TV 版未放映 1CD
爱情白皮书 7CD
幸运女神 6CD
太空战士 8MTV 1CD
枪神 TV 13CD /幻魔大战 2CD
尾崎南最终章 3CD
尾崎南绝爱 1CD
虚界的魔兽 OVA 5CD
[illegible]
[illegible]
变形金刚 2CD
变形金刚 TV 版 10CD
超魔神英雄传 25CD
[illegible]
头文字 D 上部 9CD
头文字 D 第 2 部 5CD
[illegible]
To Heart 完全版 6CD
[illegible]
天地无用地球篇 7CD
纯情房东俏房客 8CD
卡片召唤师 5CD
城市猎人 OVA（5CD）
真三一万能侠 OVA（2CD）
皮卡丘与皮卡皮 1CD
机器猫剧场版 2CD
GTO 真人版 5CD
求你说声我爱你 2CD
头文字 D 剧场版 2CD
中华一番 11CD
守护月天 OVA 5CD
猎人 TV 版 19CD
樱花大战 OVA 6CD 完结
乱马 1 /2TV 版 1－－8 部 54CD
冥王计划剧场版 2CD
寺井有纪秘密电影 1CD

优质 PS 游戏金碟 4 元／张，英文版精品金碟 8 元／张，仿原版 A 级纯黑金碟 15 元／张．保存时间长，好读盘．

索尼金碟 经典 RPG（5 元）

射雕英雄传 /宿命传说
幻想传说 /永恒传说 3CD
太空战士 4.5.6
FF1－6 代资料盘
FF7 日版（3CD）
FF7 国际版（4CD）
FF8（4CD）/FF9（4CD）
勇都斗恶龙 7 2CD /铳梦
寄生前夜中文版 2CD
寄生前夜 2（2CD）
龙战士 3.4 /星海传说 2（2CD）
陆行鸟迷宫 1.2 /异度装甲（2CD）
妖精战士 1.2 /妖精战士 3（2CD）
妖精战士怪物赌场（2CD）
幻想水浒传 1.2 /巫术
浪漫传说 1.2 /beyond the beyond
阿兰多拉 1.2 /灵魂黑客（3CD）
武神传说 /神界之战
银河之星 2CD /银河之星 2（3CD）
武藏传 /暗黑破坏神（动画版）
凝望骑士 R /神玲物语
北欧战神（2CD）/浪客剑心

兵峰 RPG /武士道列传
利加亚传说 /幻想水浒外传 1.2
神来 /穿越时空（2CD）
人鱼传说 /WILD ARMS1 代
WILD ARMS2（2CD）/时空之旅
龙骑士传说（4CD）/钓鱼太郎
女神异闻录罪 /罚
RPG 创造室 2（2CD）/SRPG 创造室
怪物农场 1.2 /圣剑传说
玛莉工作室 /艾莉工作室
玛鲁王国人形姬 1.2
屠龙战记（2CD）/鬼神降临 ONI
波波古罗斯物语 3（3CD）
修道院之迷 4CD /黑之剑
梦幻骑士 2CD /晶莹之露
特鲁尼克大冒险 2 /LINDA3
黑眼睛诺亚 /桃太郎传说
跨过我的尸体 /玉茧物语
降魔勇士 /放浪冒险潭
牧场物语 2.3 /兵蜂 RPG
伦敦精灵侦探团 /格兰蒂亚 2CD
火星物语 /我的暑假

SLG（4 元）

SD 高达 F（4CD）/少年兵团
万达尔之心 1.2 代

新机器人大战 /新 SD 战国传
大航海 2 /大航海外传
大航海 4 /皇家骑士团 2
机器人大战 F /完结篇
机器人大战 alpha /alpha 外传
机器人大战 CB /天下统一
第四次机器人 S
三国 2.3.4.5.6
魔剑美神 1.2 /大战略
沙罗曼蛇 /真三一万能侠
幻想大陆战记黄金版（2CD）
便利店之王 /路行鸟牧场
圣战士传说 /霸王大陆
太阁立志传 2.3 /维新之岚
鬼魂力量 2.3 纯情可怜骑士团
太空战士战略版 真机器人战线
正义文章 2 /前线任务 2.3
基伦野望 2CD /基伦资料
梦幻模拟战 1＋2
梦幻模拟战 4＋5（2CD）
前线任务抉择 封神演义 /西游记
信长野望武将风云录 信长战国群雄传
信长将星录 /信长烈风传
火魅子传（3CD）/天空镇魂歌
星界之纹章 /三国孔明传

毛利元就 /织田信长
超魔神英雄传
主题医院 /主题水族馆
J 联盟育成足球 /文明 1.2
银河英雄传说 /人鱼的烙印
银河英雄大富翁（2CD）/FEDA2
机器人大百科（2CD）/圣灵机
卡片召唤师 /大战略
新战斗国家 /红色警报（2CD）
沙丘 2000 /绝地风暴 2
上帝也疯狂 3 /空军指挥官
纵横七海 1.2 /画迷 REBUS
圣剑巨人 /暗黑征兆
2100 坦克 /重装机兵 2
地下司令部 2.3 /我的花园
宇宙战舰大和号 /忠臣藏
航空管理员 /银河公主传说
元朝秘史 /虎！虎！虎！
汽车教练 /交通纠警
宇宙战舰大和号 2（3CD）
3D 格斗创造室 /便利店之王
游戏制造者 /密林探险队
前进海贼 /月球大战略
圣灵机 /SD 高达 G 世纪（2CD）
秦始皇 /魔兽争霸 2

青之 6 号 2CD /足球经理 2001

动作射击类（4 圆）

吞食天地 2 /风之少年
洛克人 DASH1.2 /齐天大圣
米老鼠 30 周年纪念
装甲强盗 /粘土战士
大盗武佑卫门 /蚁哥正传
格斗力量 /油轮格斗
阿比逃往记 2CD /七喜小子
恶魔城 /飞龙 1＋2（2CD）
爱与毁灭 /百事超人
暗黑之心 2CD /救火英雄
魔域战斧 /我是东巴 1.2
魔法草猛 2 /四大金刚
洛克人 1.2.3.4.5.6.7.8
洛克人 X3 /X4 /X5
骷髅头大作战 2（2CD）
骷髅头大作战 /捉猴记
风云悟空忍传 /兵人
古惑狼合集 /绝对零度
侏罗纪公园 /人猿泰山
时空游侠 /热血亲子
魔剑神拳 /魔域小战士
3D 吃豆 /女战士西娜
名将 /杀戮夜魔 2

快速天使 /兰精灵
可曾记得爱 2CD /魂斗罗 2
雷电 1＋2 /雷电风暴 1.2
雷电 DX /实况沙罗曼蛇
沙罗曼蛇 /沙罗曼蛇外传
马沙反击 /怒首领蜂
终极火力 /第一猎手
R－TYPE /精灵机导弹
X2（CAPCOM 飞机）/越南战役 1.2
四国战机 /1945 二代
妖霸天下 /轰天炮 1＋2
变形战机 /超磁力战士
钢铁风云 /星球大战
苍穹红莲队 /雷鸟 5
最高力量 /战区 51
时空枪手 1.2 /火枪英雄
沉默爆破手 /彩京 5
超时空要塞 VFX1.2
超时空要塞 PLUS /沙漠之狐

其他类（4 圆）

凝望骑士：/虹色青春：
心跳纪念品 1.2（5CD）；
彩之爱歌（2CD）；
旅立之诗（2CD）；
心跳方块；/斗神传 3；

心跳放课后：
双面女郎（2CD）；
拥抱季节（2CD）；
天诛中文版：天诛 2；
足球自由人 2：
少年街霸 1.2.3：
CAPCOM 合集 1.2.3.4.5：
双截龙：铁拳 1.2.3：
高达格斗之王 1.2：
真人快打合集：
拳王京（好版）：
侍魂 1＋2.3.4：
世界斯诺克台球大赛；
大众高尔夫 2；
D 之食卓（3CD）：
盗墓者 1.2.3.4.5 代：
生化 2（2CD）：
生化 1（2CD）：/生化 3：
荣誉勋章 1.2：
钟楼 1.2.3：/时空枪手 2：
山脊赛车 3.4：/L 的季节：
实况足球五 100% 全中文版：
雷鸟 5：/本格围棋：
名侦探柯南：/游戏王 1.2：
新世纪 GPX 方程式（2CD）：

实况足球 3.4：
95.96.97.98.99 拳王：
合金装备加强版（3CD）：
足球小将：纹章传说：
恶魔城历代记：

英文版经典（8 元）

宿命传说：/圣剑传说：
FF5：FF6：FF7（4CD）：
FF8（4CD）：FF9（4CD）：
寄生前夜 2（2CD）：
格兰蒂亚英文版（2CD）：
陆行鸟迷宫 2：/武藏传：
异度装甲英文版（2CD）：
浪漫传说 1：/龙战士 4：
Beyond the beyond（SCE）：
阿兰多拉 1 代：
银河之星 1 代（2CD）：
晶莹之露（SQUARE）：
北欧战神（2CD）：
穿越时空英文版（2CD）：
女神异闻录罚：
皇家骑士团 2：
太空战士战略版：
生化危机 2（2CD）：
生化危机 3：/玉茧物语：

DC 软件，5 元／张，降价不降质，每张碟均经测试，绝无质量问题，全部现货，无需备选．每月新品种见节目单最后即可．

DC 游戏

001 莎木日文版（不死机）3CD；
002 莎木美版（不死机，未删节）4CD；
003 格兰蒂亚 2 美版（不死机，全动画未压缩）4CD；
004 黄金国之门；
005 黄金国之门 2；
006 世嘉 GT；
007 世嘉 GT plus；
008 世嘉拉力 2；
009 樱花大战方块 2；
010 漫画英雄 VS CAPCOM2；
011 海豚 DC 版；
012 Canon Spike；
013 阻击手 Silent Scope；
014 恶魔战士（对战）；
015 黑色细胞 Black Matrix 2CD；
016 生化维罗尼卡 2CD；
017 灵魂战士 soul Reaver；
018 Sonic 大冒险；
019 疯狂越野摩托车 2000；
020 Sonic 外传；
021 罗德岛战记；
022 美少女雀士；
023 世界高尔夫大赛；
024 Hello kitty；
025 死亡之屋 2；
026 快打刑事 2；
027 隐藏与危机；
028 卡通赛车；
029 生与死 2 美版；
030 生与死 2 日版；
031 VR 射手 2000（SEGA 足球）；
032 盗墓者 4；
033 盗墓者 5；
034 疯狂出租车；
035 死亡密令（双打枪版）；
036 武装飞鸟 2；
037 出租英雄；
038 高达 0079；
039 街霸 3（1＋2）；
040 街霸 3（3ND）；
041 少年街霸 3；
042 钻石博士方块；
043 世界棒球大赛；
044 冰岛企鹅田径赛；
045 火星任务（飞机，CAPCOM）；
046 信长野望将星录；
047 法拉利 F355；
048 SNK VS CAPCOM；
049 梦幻模拟战千喜版；
050 生化危机 2（2CD）；
051 生化危机 3；
052 皇牌轰炸机；
053 星球大战赛车；
054 星球大战过关；
055 波斯王子阿拉伯之夜；
056 格斗力量 2；
057 三国 6；
058 丧尸复仇不死机版；
059 钻石泡泡龙；
060 泡泡龙 4；/061 雷曼 2；
062 南方公园；
063 南方公园赛车；
064 玲木电单车大赛；
065 机动战舰；
066 再生侠；
067 桑巴舞砂槌；
068 恐龙危机；
069 育成赛马（SEGA 出品）；
070 私立学院 2 完美版；
071 樱花大战 2（3CD）；
072 圣灵机；
073 V 拉力赛车 2；
074 首都高速 1 代；
075 首都高速 2 完美版（可 SAVE）；
076 杀戮夜魔 2；
077 数码森林；
078 兵人（双打过关）；
079 英雄谭大作战（RPG）；
080 电脑战机 2；
081 SEGA 俄罗斯方块；
082 NAMCO 博物馆；
083 魔剑 X；
084 真人快打；
085 蓝刺；
086 铁路大亨 2 代；
087 苏生；
088 超能力大战 2012；
089 QUAKE；
090 QUAKE3；
091 特技自行车；
092 宇宙第五频道；
093 斗魂列传；
094 商业间谍美版；
095 银河之翼；/096 刀魂 2；
097 神机世界 1；
098 神机世界 2；
099 彩虹 6 号 2 代；
100 剑风传奇；
101 拳王 99；/102 上海麻雀；
103 对对和麻将；
104 刑警 202（AVG）；
105 台球；/106 VR 战警 2；
107 苍钢之骑兵；
108 F1 世界 1；
109 F1 世界 2；
110 大战略；
111 电车 GO2；
112 迪尼奥运会；
113 欧洲杯足球；
114 滑板冲浪；
115 极限运动（SEGA 出品）；
116 Tricolore Crise（RPG）；
117 光明与黑暗；
118 冰冬音乐世界；
119 翡翠战士（HUDSAN，RPG）；
120 NBA2001；
121 十八轮大卡车；
122 赌城押牌王；
123 世嘉湖钓鱼；
124 美少女学园；
125 DDR2 代完美版；
126 DDR 俱乐部 DC 版；
127 七星魔法使徒（FALCOM，RPG）；
128 金银岛大冒险；
129 古堡屠龙；
130 钢铁战记（CAPCOM，机器人对战）；
131 影子侠（AVG）；
132 百兽王；
133 VR 战士 3；
134 Napple Tale（RPG）；
135 JULY 七月（AVG）；
136 中华封神（ESP，战略）；
137 失落的皇国；
138 人类最终决战；
139 星际斗士 2；
140 VR 网球；
141 霸王战记（战略）；
142 火箭小子；
143 杀手卫星；
144 卡通战士；
146 欢乐跳舞；
147 铁达魔龙（3D 射击）；
148 特技滑板；
149 滑板飞侠；
150 胜利三旗赛车；
151 蛋（RPG）；
152 空中霸王；
153 能量宝石 1；
154 能量宝石 2；
155 MSR 赛车（SEGA 极品）；
156 全日本摔跤；
157 JOJO 冒险；
158 七之密馆（光荣 AVG）；
159 太空怪虫；
160 终极摔跤大赛；
161 虫虫特工队；
162 魔域战斧（4 打）；
163 街头涂鸦（Jet Grind Radio）；
164 顽皮小魔星；
165 WWF 摔跤擂台大赛；
166 罪恶之城 AVC；
167 拳击大赛；
168 恐怖战士；
169 MDK2；
170 玩具骑兵（SEGA，射击）；
171 坦克和体战；
172 古代遗迹之谜（HUDSAN，RPG）；
173 幻影骑兵；
174 太阳保卫者；
175 魔法小女巫；
176 东尼滑板；
177 撞车王；
178 ECW 摔跤大赛；
179 梦游美国 2001；
180 梦幻之星网络版；
181 GUILTY GEAR X；
182 月华剑士 2；
183 VGA 引导碟 1.2 版；
184 DC 超任模拟器 5CD；
185 无限回忆（AVG）；
186 DC 金手指；
187 武装枪骑兵（双人射击）；
188 狂野之吻（动作 AVG）；
189 三番市赛车；
190 迪斯尼 101 斑点狗（过关）；
191 青之 6 号（AVG）；
192 袋鼠历险记（过关）；
193 大雪战；
194 NOMAD SOUL（AVG）；
195 机甲之翼 2（capcom 飞机，4 打）；
196 超级街霸 2x（16 人街霸）；
197 格斗之蛇 2；
198 sega 经典 12 合 1；
199 大众高尔夫球 2；
200 我是机器猫；
201 商业间谍日版；
202 水上摩托艇；
203 亚历山大战记（即时战略）；
204 MD 模拟器 1100 合一（2CD）；
205 NGP 模拟器；
206 滑板冲浪；
207 快刀 2（生化式 AVG）；
208 人玩鬼（动作 AVG）；
209 小鸡快跑；
210 黄金国之门 3；
211 NBA2K9SEGA）；
212 NBA2K1（SEGA）；
213 基伦的野望（2CD）；
214 三角洲特种部队；
215 最终任务（动作 AVG）；
216 二战神鹰（3D 飞机座舱）；
217 橄榄球大赛；
218 飞空之舞（3D 座舱飞机）；
219 噗呦噗呦 4（方块，SEGA）；
220 五子棋；
221 拳王 98 DC 版；
222 SONIC2；
223 欧洲俱乐部足球；
224 SEGA 千禧纪念版（莎木 2 体验版）；
225 超时空要塞 m3；
226 超发明 boy（RPG）；
227 过山车；
228 西风诗狂想曲；
229 CAPCOM 网球；
230 SEGA 实景钓鱼；
231 欧洲冠军杯足球；
232 大神一朗奋斗记（2CD）；
233 DC 任天堂模拟器（2CD）；
234 春日程雨；
235 樱花大战 3 完美版（3CD）；
236 维罗尼卡完全版（2CD）；
237 DC 上网碟 2.0；
238 恐龙战士；
239 飞空之舞 i（联网版）；
240 全日本摔跤 2；
241 弹珠台；
242 虚幻（主视角 3D 射击）；
243 的士速递 2；
244 高达 0079 完全版（2CD）；
245 世嘉嘉嘉嘉；
246 纯情房东俏房客 2；
247 病血 illbleed（恐怖 AVG）；
248 POP MUSIC3（2CD）；
249 黄金国之门 4；
250 蜘蛛侠；
251 sports jam；
252 VCD 播放盘；
253 悠久幻想曲 3；
254 VR 战警 3 代；
255 MP3 播放器 3CD（送近千首歌）；
256 疯狂的士 2；
257 少女祈祷；
258 帝国任务 AVG

经典游戏卡通音乐，歌曲 CD，6 元／张，邮费 15 元不论多少。未注明 CD 数的均为 1CD，请注意新品种。

经典游戏音乐 CD

太空战士 9 原声 4CD
太空战士 9 歌集（含英文曲）
太空战士 9 钢琴曲
太空战士 9 原声 plus
太空战士 9 重奏版
太空战士 8 原声 4CD
太空战士 8 歌曲
太空战士 8 钢琴曲
太空战士 8 管旋乐
太空战士 7 原声 4CD
太空战士 7 重奏版
太空战士 6 原声 3CD
太空战士 6 钢琴曲
太空战士 6 特别版
太空战士 6 伟大的终曲
太空战士 6 stars
太空战士 5 原声 2CD
太空战士 5 钢琴曲
太空战士 5 亲爱的伙伴们
太空战士 4 原声
太空战士 4 钢琴曲
太空战士 4celtic moon
太空战士 4minimum album
太空战士 5＋1

太空战士 3 原声
太空战士 3 永远的风之传奇
太空战士 1＋2 原声
太空战士虔诚的祈祷
太空战士神秘的旅程
太空战士风与火
太空战士龙与星
太空战士混音版
太空战士爱在成长
太空战士传奇
太空战士 1987－1994
太空战士 1994－1999
太空战士交响组曲
太空战士战略版原声 2CD
圣龙传说原声
勇者斗恶龙 7 原声 2CD
勇者斗恶龙 6 交响曲 2CD
勇者斗恶龙 6 钢琴曲
勇者斗恶龙 4 交响乐
勇者斗恶龙 3
勇者斗恶龙 1
勇者斗恶龙 2
勇者斗恶龙 1＋2
another mind 原声
武藏传原声 2CD
陆行鸟赛跑
陆行鸟迷宫 1

陆行鸟迷宫 2
时空之旅原声 3CD
时空之旅 PS 版
穿越时空 3CD
晶莹之露原声 2CD
前线任务 2 原声
Live a live 原声
圣剑传说 3 原声 3CD
圣剑传说 PS 版 2CD
浪漫沙嘉 3 原声
浪漫沙嘉开拓者原声 2CD
浪漫沙嘉开拓者 2
沙嘉开拓者 2 钢琴曲
放浪冒险潭原声 2CD
异度装甲原声 2CD
异度装甲重奏版
寄生前夜原声 2CD
寄生前夜混音版
火焰文章原声 3CD
圣战系谱交响乐
梦幻之星 4／光明力量 2
女神传说原声 2CD
女神传说混音版
生化危机 1－3
皇家骑士团 2 原声 3CD
生化维罗尼卡原声
BASTMOVIE 歌曲集

恶魔城月下夜想曲原声
DDR3 原声 2CD
吉他 2 代音乐集
龙骑士传说原声
格兰迪亚原声 4CD
格兰迪亚 2 原声
利加亚传说原声
银河之星原声
佳尔亚幻想记
燃烧战车原声
寂静岭／双界仪
幻想传说原声
Wildarms 原声
Wildarms2 原声集 2CD
萨尔达传说 64 音乐
心跳回忆 2 歌曲全集
机器人大战 a 原声歌唱集 3CD
GT 赛车原声集
游戏歌曲精华录 1－4 集 4CD
阿兰多拉原声
生化危机混音版
SFC 大金刚 3／超级玛利 3
梦精灵 Nights SFC mother2
梦幻模拟战 3 歌曲集
梦幻模拟战 5 歌曲集
梦幻模拟战精选
魂斗罗 3 原声

恶魔城血之轮回
历代恶魔城音乐精选
历代恶魔城音乐精选 2
恶魔城启示录
生化危机交响乐
女神异闻录
DC 宇宙第五频道原声
超级玛莉 64
超级玛莉混音
银河之星 2 永远的兰色
经典游戏交响音乐会 5CD
心跳回忆 OVA 原声
心跳回忆奇妙圣诞
心跳回忆 5 周年纪念
心跳回忆馆林见晴
心跳滕崎诗织永远在一起
心跳回忆滕崎诗织情人节
心跳回忆滕崎诗织风之扉
心跳回忆滕崎诗织钢琴精选
心跳回忆虹色青春
心跳回忆原声歌唱集
樱花大战原声歌唱集
莎木音乐 CD／动画歌曲集
忍者龙剑传 1－3（3CD）
动画歌曲大奖作品集
动画歌曲大奖作品集 2
幽游白书 47 首

幽游白书最强系列
灌蓝高手 TV 版歌曲大全
男儿当入樽 26 首
新世纪 EVA 主题歌曲集
新世纪 EVA 原声集（3CD）
机器人大战 F 原声集
机器人完结篇
浪客剑心主题歌集
维新志士镇魂歌
明治剑客浪漫集
卡通精品 MTV
卡通大奖 MTV
超时空要塞火爆精选
超时空要塞歌曲精选
超时空银河系网络榜
超时空主题歌插曲
超时空 15 周年纪念
超时空 15 周年单双组合
宫奇峻作品精华
宫奇峻卡通主题歌集
宫奇峻动画世界音乐篇
日本卡通动感系列
不思意游戏主题歌集
橙路主题歌集
樱花大战录音馆
足球风云主题歌集
城市猎人主题歌集

电影少女主题歌集
新世纪 EVA 特别版
日剧主题曲 mtv
99 拳王（2CD）
枯落魔法使（2CD）
名侦探柯南
魔法少女／乱马 1／2
中华一番原声歌唱集
TO HEART 原声歌唱集
高智能方程式原声歌唱集
浪客剑心追忆篇原声
皮卡丘／相聚一刻
秀豆魔道士原声大碟
秀豆魔道士主题歌集（2CD）
罗德岛战记原声集（3CD）
GS 美神歌曲集
青之 6 号原声
他和她的故事原声（3CD）
头文字 D 歌唱集
烈火之炎原声歌唱集
万能文化猫娘原声歌唱集
拳王 2000 原声歌唱
超魔神英雄传歌曲集（2CD）
金田一少年原声歌集
圣斗士星矢精选合集
美少女战士圣诞歌集
高达 0080／高达 0083

高达 08MS 小队
高达 20 周年纪念
高达 F91／高达 X
高达 V 原声高达 V 交响乐
高达主题歌集（2CD）
PS2 保镖原声
铁拳 TT 原声集
妖精战士 3 钢琴曲
大航海时代 2
格斗王音乐精选（1994－2000）
太空战士 Potion
恶魔城精选 3
恶魔城精选 4
恶魔城精选 5
生或死 2 原声
山脊赛车 5 原声
Shining force3 原声
科纳米游戏音乐精选
植松伸夫首张个人大碟
樱花大战实况演唱会
刀魂 2 原声
侍魂精选 2CD
翼龙 RPG 原声 2CD
鬼武者原声
W 高达原声大全 5CD
幽灵公主原声 2CD
幽灵公主交响组曲

1. 1. 土星节目软件数百种，5 元／张，优质盘，邮费 15 元，请著明 2 个备选节目。请参考以前广告或索取节目单。
2. PS，SS 目录免费索取，音乐 CD，动画片，DC 请参考广告．单独索取请添好回程信封并贴 0.8 元邮票。
3. 请本地玩友以店内标示价格为准。

邮购地址：天津市和平区兴安路 185 号
电话：022－27308685
邮编：300020
收款人：杨子江

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE



重庆仙童电玩

PS 碟 4 元/张，DC 碟 5 元/张

邮购商品需 10－15 天左右，逾期未收到请来电查询。本店所有商品邮费全免，详细目录免费索取。本店绝不出售翻版机或更换光驱的主机。本店精修各种光碟机，废旧光头修复。本店二手机专柜正在收售二手机。邮购地址：重庆市渝中区新华路 273 号 邮编：400010 电话：023－63727308 传真：023－63727308 收信(款)人：仙童电玩

八成新 PS 套机

型号：5501 价格：450～500

型号：7501、9002 价格：650～700

(送双手柄、AV 线、电源，保修三个月，免邮费)

PS 碟：4 元/张，5 张起邮，免邮费

RPG 类

最终幻想 4,5,6(3CD)
最终幻想 7(3CD)
最终幻想 8(4CD)
最终幻想 9(4CD)
时空之轮
时空之旅(2CD)
寄生前夜(中文版,2CD)
寄生前夜 2(2CD)
异度装甲(2CD)
陆行鸟迷宫
武藏传
横滨赛车
浪漫沙加 2
圣剑传说
秘宝传说
放浪冒险潭
勇者斗恶龙 7(2CD)
星之海洋(2CD)
北欧女神(2CD)
龙战士 3 龙战士 4
幻想水浒传 2
幻想水浒外传
龙骑士传说(4CD)
妖精战士 2
妖精战士 3(2CD)
荒野之枪 2(2CD)
宿命传说
幻想传说
永恒传说(3CD)
屠龙战记(2CD)
阿兰多拉 2
亚沙拉传说
牧场物语 2
牧场物语 3
洛克人 DASH
武士道烈传
拳王京
梦幻骑士(2CD)
偶然遗迹
暗黑破坏神
仙界大战
浪客剑心
神来
兵蜂 RPG
海钓
数码暴龙 2
我的暑假
修道院之迷(4CD)
射雕英雄传(全中文)
火魅子传(3CD)
封魔传奇
风雨来记
格兰蒂亚 2(2CD)
伦敦精灵团
水浒传 108 星
零复活
幻想水浒外传 2
纪想水浒传
少林寺
浪漫沙加
伏魔战记
仙界通录正史
真女神转生

AVG 类

生化危机(2CD)
生化危机 2(2CD)
生化危机 3
生化危机枪版
恐龙危机
恐龙危机 2
古墓丽影 2
古墓丽影 3
古墓丽影 4
古墓丽影 5
钟楼惊魂 2
钟楼惊魂 3
恐怖反应 2 代(4CD)
沉寂之丘
吸血迷城(2CD)
阿空加瓜(2CD)
魔鬼战士(2CD)
黑色十字架(2CD)
影牢
异形
苍魔灯
黄昏之都
快刀
极度深寒
恐怖学园再会
神鬼传奇
黑暗追踪
心跳回忆－暑假之舞(2CD)
心跳回忆 2(5CD)
胸骚预感
同级生 2
机械帝国(2CD)
午夜回声
雇佣兵
逮捕令(2CD)
迷路
名侦探柯南
野兽兵团
鬼屋魔影

SLG 类

机器人大战 S
机器人大战 F
机器人大战外传
机器人大战 F(完结篇)
机器人大战 α
机器人大战 α 外传
真魔装机神
真机器人战线
基轮之野望(2CD)
攻略指令书
圣战士
神圣传
高达 GF(3CD)
宇宙战舰(3CD)
梦幻模拟战 1＋2
梦幻模拟战 4＋5(2CD)
重装机兵 2
旺达尔之心
旺达尔之心 2
大战略
战略师团
战斗国家
前线任务 3
鬼魂力量 3
鬼魂力量外传
红色警戒(2CD)
零式武器
便利店
铁路大享
最终幻想战略版
皇家骑士团 2
卡片召唤师
神界之战
牧场大富翁
桃太郎电铁 5
足球教练
足球经理 2001
RPG 工具 4(2CD)
文明 2
封神演义
西游记
秦始皇帝(全中文)
三国志 4(全中文)
三国志 5(全中文)
三国志 6
三国志 7
孔明传
大航海 4
大航海外传
天空之镇魂歌
人鱼之烙印
怪物农场 2
怪物农场 3
魔兽争霸
青之 6 号(2CD)
天空之餐厅
高机动幻想
前线任务 2
大航海时代 2
三国志 3
高达 G 世纪 IF
炼金术士
魔兽争霸
纹章传说
战国梦幻

STG.ACT 类

时空枪手 2
追命狙击手
合金弹头
合金弹头 X
古惑狼 1,2,3
古惑狼狂欢节
洛克人 X3
洛克人 X4
洛克人 X5
洛克人 8
合金装备(2CD)
恶魔城
天诛忍凯旋
天诛忍百选
天诛 2
东巴 2
泰山
小泰山
富贵猫
BB 大赛
芭比娃娃
成龙
吃豆先生
吃豆小姐
北斗神拳
名将
吞食天地 2
四人对战
美国拳王
生化兵人
魔域战斧
救火英雄
飞龙 1＋2(2CD)
战神
格斗力量
格斗力量 2
热血亲子
龙争虎斗 2
女剑士
髅骷头大战 2
星战前传
星球大战
无敌四金刚
小巨人
魔法草蜢
油轮格斗
攻壳机动队
狮子王
恐龙兄弟
百事起人
蛮荒争霸
齐天大圣
风云悟空忍传
叮当
拉尔夫冒险
热血心灵(2CD)
杀掳夜魔 2
危机四伏
蜘蛛侠
沉默的爆破手
虎胆龙威 2
特别任务
未来警察
铁血士兵 3
魂斗罗
魂斗罗 2
星河战队
世家三合一
火枪英雄
狙击手
狙击手 2(2CD)
特种部队
职业特工队
午夜列车(2CD)
玩具兵勇者中尉
玩具兵世界大战
美国大兵
美国大兵 2
虎胆龙威 2
烈火战车
青蛙过河
007－明日帝国
007－黑日危机
蓝精灵
高菲狗
紫炎龙
海底大战
超时空要塞 VFX
皇牌空战 2
皇牌空战 3(2CD)
飞鹰一号
时空枪手
精灵机导弹
最高力量
轰天炮 1＋2
雷鸟 5
沙罗曼蛇
四国战机
苍穹红莲队
攻击苏联
变型战机
怒首领峰
太阳表决
雷电 DX
雷电风暴
雷电危机
1945 Ⅱ
前线装甲
前线装甲战场版
毁灭者
坦克大战
沙漠之狐
钢铁风云
大盗伍佑卫门
小蚁人 2
反斗奇兵
太郎冒险
恶魔城历代记

FTG 类

刀魂
铁拳
铁拳 2
铁拳 3
拳皇 95
拳皇 96
拳皇 97
拳皇 98
拳皇 99
月华剑士
侍魂－斩红郎
侍魂－天草降临
饿狼传说
3D 饿狼
少年街霸 3
街霸 EX2
口袋战士
漫画英雄 VS 卡普空
私立学院(2CD)
私立学园 2
乔乔冒险
龙珠 Z
3D 龙珠
龙珠 3 合 1
三国无双
生与死
GG 格斗
豪血寺一族 2
高达对战
新变形金钢
侏罗纪公园 4
马沙之反击
X－man
格斗野郎
猫和老鼠
蝙蝠侠
女皇密令
HBO 拳击大擂台

SPG、RAC、其它类

98 明星足球
实况足球 3
实况足球 4
实况足球 2000(中文)
FIFA99
FIFA2000
FIFA2001
J 联盟 99
J 联盟 2000
超级自由人 2
欧洲联盟足球
NBA2001
极品飞车 3
极品飞车 4
极品飞车 5
GT 赛车
GT 赛车 2(2CD)
山脊赛车 3
R4
F1 赛车
力司赛车
三番市公路大赛
Q 版赛车 3
V 拉力 2
车神
车神 2
陆行鸟赛车
古惑狼赛车
洛克人赛车
迪斯尼赛车
007 赛车
魔鬼电单车
本田电单车
暴力摩托车
暴力摩托 3
爆走卡车 2
DDR
DDR2
DDR4
跳舞台加强版
舞王 2
司诺克大赛
花式撞球 2
夏季奥运会
皮划艇
极限运动
强力扣杀 3
魔法彩珠
99 泡泡龙
麻雀方块
天仙娘娘
同级生麻将
上海麻雀
赌场大享
徐徐大作战 3
筋番付肉 3
铃木爆发
炸弹人
电车 GO2
吉它
南梦宫合集注
头文字 D

注意：

1．本店会在收到您汇款的当天发出您所需要的商品。
2．本店会对发出的商品进行检查。
3．如您收到的商品有质量问题，本店会为您调换。
4．您对我们有任何不满意的地方，请拨打投诉热线：023－63741116。

广州意翔电子

www.myx－games.com

E－mail：myx@myx－games.com

专业批发： PS，PS2，GB 主机、配件、饰品
PC 游戏配件，电脑耗材

热门精品： PS 原装光头，DC 原装光头连底架，PS－ONE 原装光头、PS2 原装光头，各种 GB 袋，PS－1M 记忆卡，各种 PS/PC 单打手柄、振动方向盘、摇杆。

最新 PC USB 即插即用双振手柄

公司地址：广州市先烈东路 190 号粤海凯旋大厦 1308 室
电话：020－87254096 87253717
南太门市：广州市西堤二马路 8 号南太日用品市场 A118 档
电话：020－81858642 （文化公园对面）
天河门市：广州市天河石牌西路新概念电脑城二楼中央柜台
电话：020－87540192 （太平洋电脑城后座）

欢迎光临我们的网站垂询详细的图文资料

佳家东电玩→

大消息！

4 张最新游戏碟＋配套攻略＋1VCD 配套攻关光碟＝15 元！——彻底改变你的购碟方式！

各位闯关族的朋友们：

你们好！我是 AYI，也是闯关族。为满足大家对光碟游戏软件和攻略的需求，我诚意为你提供："最新光碟＋攻略订购服务"：①分 PS 和 DC 碟两种类型，邮寄方式每月 1 和 15 号寄出。②4 张最新游戏碟为：史克威尔、艾尼克斯、万代、卡普空、柯拉米、南梦宫等名厂过去 15 天内新发售游戏中的精品，即：7 月 15 日寄出是 7 月 1 日至 15 日的游戏。若是新发售且好玩的游戏不足 4 张，则以好玩的"旧"游戏补足。绝不寄"垃圾"game！③专人攻略爆机验证，VCD 光碟中有众高手的攻关重点片段哦。好处：价格最低．您算算看；十分方便．汇款后便一切 OK；100% 安全保证——碟寄出后 10 天内你应收到（视距离远近），未收到可打电话：0662－7766115 到我处查询。为答谢您的支持，第一期再多赠您一张 PS 碟。即：6 碟＋攻略＝15 元！

订购方法：请到当地邮局汇款到：广东省阳春市春城镇县前路 151 号 收款人：谢宇毅 请注意写清双方地址和姓名，附言栏请写清：碟的类型、订购期数和起止期数和你的联系电话。每类每期 15 元加邮费 1 元共 16 元。建议每次汇款订购 3 乘 N 期（N≥1）既便于统一，您也可省钱（200 元以内汇款单，邮局都收 2 元汇费）。订 3 期连汇费邮费共 50 元，6 期 50＋48 元，9 期 50＋(48X2)元……第一期 7 月 15 日寄出。因未知游戏推出是否延迟，故游戏名称未能在本广告中确定，请到我的网站：WWW. AYISKY. COM 查看，下期再见。

WWW.NEWTYPE.COM.CN



鸣谢:北京网易公司

■统一刊号: ISSN1005－250X / CN46－1039 /G3 ■定价:8.00元